Скоро: Unreal, Incoming, Spec Opc: US Army Rangers

Уже: Warhammer: Dark Omen, Tex Murphy: Overseer

#3'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



стр. 12-24

«Аллоды» с нами!




R&K.

Выиграй компьютер с процессором INTEL PENTIUM® II

PAR

ХРОНИКА



Наилучший результат достигается на персональном компьютере с процессором Intel Pentium® II.

- поддержка графических ускорителей на базе 3Dfx Voodoo, ATI Rage 3D Pro, Intel 740
- динамическое освещение
- полноэкранный режим полета
- поддержка джойстика
- новые звуковые эффекты
- дополнительные лабиринты.

NIKITA®

НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГРЫ

Intel MMX™ DESIGNED FOR

KAN™

ИМПЕРИИ

НОВАЯ ВЕРСИЯ 3Dx

Отзывы пилотов Parkan.

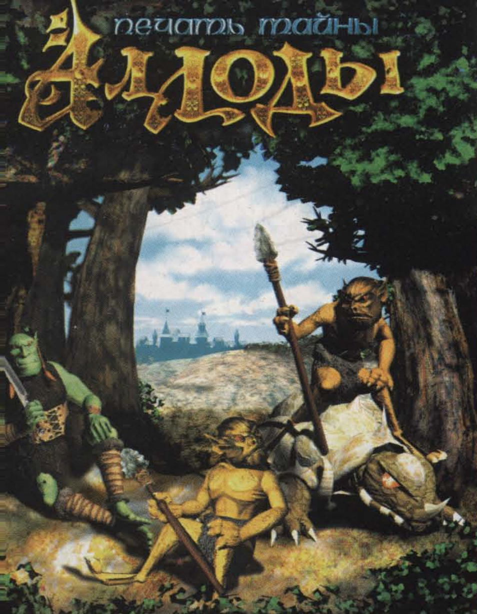
Нууууууу, вторую неделю по машинному времени одолевают пираты, напрыгался по галактикам, топлива хоть улейся, планет своих куча, ... :o))) В общем, ребята, спасибо за классную игру, такого смешения стилей я не встречал ни в одной игре!!! Очень радостно, что теперь и мы можем утереть нос западной компьютерной индустрии....
2 февраля 1998 года. Наумов Константин, Москва

...приобрел игру "Parkan" - ОГРОМНОЕ вам всем спасибо, я давно так не увлекался ничем. Наверное, наравне с такой игрой так могут увлечь только женщины!
16 февраля 1998 года. С.Б.

Привет, меня зовут Артем, или просто Nibo... Да, я пилот Имперского истребителя, и я этим горжусь. Но Wanderer найден, и я списан на берег. <...> Хотелось бы начать переписку с другими пилотами Паркана. Ведь мы одной крови: ТЫ и Я!!!!!
23 февраля 1998 года.

FIRST PERSON STRATEGY | SPACE SIMULATOR | 3D ACTION | ROLE PLAYING GAME | NIKITA 3D engine | SPACE audio | CD-ROM Windows95

Windows 95®, процессор Pentium® - 120 МГц, 16 Мб RAM



GAME.EXE #3'1998

Аллоды: печать тайны

12



Бывают игры, электронная начинка которых мешает им нормально передвигаться по узким коридорам городских улиц.

Бывают игры с развитой силой воли, поющие песни о будущем.

Есть игры, делящие все на два, есть игры с крепко завернутой пробкой и игры с надписью "не вскрывать".

Весна богата на всякие сюрпризы. Поздоровайтесь за руку с человеком по имени StarCraft и предложите ему подождать в приемной. Невзначай отдавите ногу Warhammer Dark Omen, он умный, поймет. Дайте Battlezone локтем под дых и поздравьте его с прошедшим Восьмым М.

Часы на башне скоро пробьют полдень, и резные фигурки придут в движение. Представление начинается. Занимайте места согласно купленным билетам, ведь мы ждали этого спектакля так долго. Отбросьте ложный стыд и спросите меня, в чем дело.

Читайте по губам: "Аллоды" выходят...









Warhammer: Dark Omen

52

Далеко от светлого города Альтдорфа, много южнее густых лесов Риквальда, за Черными горами, где всегда дует ветер, минуя владения гордой Пограничной принцессы, и дальше, так далеко, как бывает только в сказках, живут те, кто уже умер. Повелитель Смерти собирает под черные знамена полчища нежити, чтобы стереть с лица земли все живое. Зло опять поднимает голову, но мы встретим его во всеоружии. За плечами у нас — пройденная вдоль и поперек "Рогатая крыса", и волшебный Grudgebringer сам просится из ножен. Сегодня в нашем разделе — настоящий бенефис Warhammer.



Unreal

30

Вопрос "на троечку" ко всем поклонникам 3D action: чего мы больше всего ждали от Epic Megagames последние два года? Нет, разумеется, не зайцев. А ЕГО, Unreal. Дождались ли? Вряд ли. Но в щелочку заглянули, факт. Для напряженного процесса ожидания этой "беты" (или даже "альфы"?), исполняющей роль щелочки, вполне достаточно. По крайней мере наконец-то отчетливо понимаешь, что, собственно, предстоит и надо ли это хотеть дальше. А то, что "дальше" продлится еще немалое время, — ясно уже сегодня...



ИНТЕРВЬЮ

Игрушечных дел мастера

59

Отец мира Warhammer о своих оловянных солдатиках



Юмор, цинизм и фатализм

82

Сценарист и продюсер серии "Вавилон" Джо Майкл Стражински об играх и тайне русской души



СОВЕТЫ и СОЛЮШЕНЫ

Пилотируем вертолет

84

Советы аса по освоению пилотирования вертолета в игре Microsoft Flight Simulator 98



112



Учитесь бегат

Солюшен к игре The Elder Scrolls Legend: Battlespire

GAME.EXE #3'1998

Упоминаемые в номере игры

Игорь Исупов
гл. редактор
garry1@online.ru

Александр Вершинин
RPG
versh@online.ru

Михаил Новиков
новости
mnovikov@computerra.ru

Ольга Цыкалова
квесты, логика
ocikal@aha.ru

Наталия Дубровская
квесты, логика
dubrovsk@online.ru

Олег Хажинский
стратегии
olegexe@online.ru

Х.Мотолог
action
khmotolog@computerra.ru

Андрей Ламтюгов
симуляторы
alamtug@aha.ru

Николай Радовский
железо
nradov@computerra.ru

Гамлет Маркарян
дизайн, верстка
hamlet@computerra.ru

Денис Гусаков
дизайн, верстка
dgusakov@computerra.ru

Адрес редакции
117419, Москва,
2-й Рощинский пр-д., д. 8

Телефоны
(095) 232-2261
232-2263

Факс
(095) 956-1938
956-2385

E-mail
game.exe@computerra.ru

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2261
e-mail: kpressa@computerra.ru

Издатель
Издательский дом "Компьютерра"

Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 45000 экз.

Реклама в номере

Редакция Game.EXE благодарит компании **"Софт Клаб"** (232-6952) и **"Электротех Мультимедия"** (921-7777) за предоставленные для рецензирования игры.

Сестры, серьги и прогресс

Hi! Сел вот и понял: если напишу все, что мне хочется, то вам придется лишить читателей очередной анкеты. А они, сами знаете, злые, а я, хотя вы этого и не знаете, драться не умею. Разве что по модему (а его у меня пока нет). Поэтому коротко, но обо всем.

Сначала — о грустном: Мотолог!.. Ладно, хватит об этом. Теперь об авторах.

Ув. О.Хажинский. В своей анкете я поставил вам 8. Готов исправиться: поскольку новый Х.М. вас уже не затмевает — получите 9. Вы прекрасно пишете, но порой возникает ощущение, что не совсем "в струю". Впрочем, не обижайтесь, возможно, в этом ощущении виноват только я. Кроме того, стратегии никогда не были моим любимым жанром.

Второй "двоечник" моей анкеты — Андрей Ламтюгов. Он также получил 80%. Мнения не меняю, но поясню. Вы самый "ровный" и спокойный автор .EXE. Ваши тексты никогда не запоминаются надолго, но их построение и стиль не вызывают ни малейшего раздражения (радости). За соответствующей медалью обращайтесь.

Девушки... Говорить о вас сложнее всего. С одной стороны, пишете вы превосходно (кто там вообще у вас плохо пишет?), но с другой — писать про различные выставки у вас получается лучше. Квесты, кстати, почва для сочинительства самая благодатная. Вам, можно сказать, повезло. Просто пишите менее серьезно, и жизнь моя будет прекрасна. У вас же она, надеюсь, прекраснее по самое "не могу".

Александр Вершинин. Новости у вас получаются лучше, чем рецензии. А вот почему — не понимаю. Излагаете вы почти как Тот Самый, уже или пока не работающий у вас автор. За любовь к Diablo разрешите похвалить. Но не любите слишком сильно, над этим будут глумиться. Например я. Успехов!

Наконец, Н.Радовский. Ваши труды заставляют меня периодически почитывать другой журнал горячо любимого издательского дома с одноименным названием. Может, так и задумано? Пятерка вам, то есть 100%. У меня к вам вопросы (очень прошу ответить). Не возникнет ли каких-нибудь конфликтов, если 3Dfx будет работать с ATI 3D Pro Turbo? Будет ли Voodoo 2 обратно совместим, то есть пойдут ли (пусть даже очень медленно) на Voodoo игры, рассчитанные на Voodoo 2? Заранее благодарю — уже обламывался.

Люди! Те, которые ругают авторов .EXE. Попробуйте почитать конкурентов. Впечатление: жуешь воздух — ни вкуса, ни цвета, ни запаха.

Те, которые ругают "железный" отдел! Вы, вообще говоря, следите за тем, на чем играете? Может, это SPS? Если же все-таки компьютер, то он скоро устареет. К кому вы тогда побежите?

Те, что ругают Quake! Выгляньте в окно. Видите самолет? Попробуйте его поругать. Это прогресс. И Quake — его передовая.

Те, которые ругают содержание! Поддерживаю и присоединяюсь. Где коды? Где обещанный CD-ROM с demo/alpha/beta/shareware? Где большие картинки? Я буду покупать журнал даже в том случае, если он втрое подорожает, но для этого он должен быть ИНТЕРЕСНЫМ.

Пара слов к главначредактору, Большому Боссу, ББ. Заставьте Господина ПэЖэ работать в вашем журнале, а не просто туда пописывать. Статьи этого человека (если это человек) заставляют верить, что наше правое дело, начатое Мотологом, все еще живо. Пусть рецензирует, обозревает, играет (по праздникам). Главное, чтобы он ПОСЕЛИЛСЯ на страницах вашего журнала, желательно, в каждом номере. Это — ваша золотая жила.

И о Мотологе. Не стоит так гнусно измываться над нашим любимым именем, пусть оно трижды торговая марка. Мотолога нет. Это суть, это слезы, а для кого-то (нормальные люди, ау!) — радость. Но. Сначала ваш журнал я покупал из-за кодов (простите!). Когда они исчезли (#7'97), пришлось признаваться в любви к Мотологу. Кому и в чем признаваться теперь, я не знаю. Надеюсь и верю в твое возвращение, Х.М., желаю всяческих успехов на научном поприще. Насчет DN3D ты был не прав. Без комментариев.

Насчет журнала. Круто. От дизайна последнего номера (1'98) мои глаза собрались на тусовку на переносице и все еще там. До сих пор ищу шестую картинку к..., где она спряталась? Слово "диагноз" сначала отпугнуло своим медицинским запахом. Кстати, где это вы видели "диагнозы, которые мы выбираем"? Я предпочитаю жить здоровым. Поаккуратнее с этим словечком.

Касательно "народного хит-парада". Даже в пиратском исполнении я не способен купить все эти игры, а значит, мои оценки крайне субъективны. То есть вам должно быть виднее. Демократия, как обычно, suxxx.

Кто я? Где я? Я — породистый геймер, читер, хакер, дример, в общем, большой гад. Игра без кодов не игра, жить надо в кайф, "Балтика" rulezzz. Порой снятся сны о чем-то большем, чем Q2 и MDK вместе взятые. Ограничений в реальной жизни и так слишком много, чтобы переносить их в виртуальную. Ваш журнал лучший. Живу в Питере, пользуюсь услугами троллейбусов и пиратов, но готов пользоваться и прочим — не более чем за 150 руб. Когда накатывает тоска, играю в Q2 (всем советую), когда просто делать нечего — в "Пасьянс". Нет, 3Dfx у меня нет. Нет, MMX тоже нет. Да, Q2 на P133 смотрится отвратительно. Но это заставляет верить в светлое будущее.

Постскриптумов не люблю, потому как в них постоянно предлагают "просто дружить". Всего вам и всяческих, ваш постоянных читатель

"Degustator" (Петербург).

Николай Радовский *(nradov@computerra.ru):*
Пишу, забаррикадировавшись. Завистники окружают. Если в мартовском номере вы не обнаружите этих строк — помяните добрым словом. Лично я считаю, что столь высокого рейтинга редактор железного отдела достоин в последнюю очередь. Уф, вроде отпустили!

Я не тестировал Voodoo с ATI 3D Pro Turbo, но уверен, что проблем не будет.

Об обратной совместимости Voodoo 2 с "просто" Voodoo. Теоретически, у производителей игр не должно возникать серьезных трудностей с ее обеспечением. Было бы желание. Напомню, что проблемы совместимости с Voodoo возникали даже у Voodoo Rush. Поэтому появление игр, работающих только на Voodoo 2, вполне вероятно.

Главначредактор *(garry1@online.ru):*
Ваше пожелание относительно Господина ПэЖэ, несомненно, не человека, а настоящей золотой жилы, поддерживаю и одобряю. Сегодня же выписываю ему смотровой ордер — и пусть въезжает! Самые почетные журнальные полосы, карт-бланш на выбор жанровой делянки, пониженный цензурный прессинг и самые высокие гонорары! Господин ПэЖэ, вы меня слышите? Согласны? Вот моя рука! Токмо... играть придется ежедневно, а не только по праздникам (как предлагает читатель). И не только в Quake... По рукам?

Наталия Дубровская *(dubrovsk@online.ru):*
Верно подмечено, любезный читатель!

Гулять по заграницам и знакомиться со всякими иностранными людьми куда интереснее, чем писать про всякие дурацкие игрушки! Просто одно без другого не бывает! Норма у нас суровая: пока не сдал пятьдесят рецензий — выставки не видать! Вот и приходится надрываться! Не до шуток!

Так что на E3 попали только мы с Олей, а к ECTS еще и Вершинин поднапрягся — вот и поехали втроем! Правда, там он ни черта не делал, а бадж носил пристегнутым к заднему брючному карману, так что ему теперь норму повысили до 65. Видите, как надрывается?!

Господин ПэЖэ:
Что тебе ответить, страдальцу? Не сотвори из меня кумира — у меня вообще в последнее время кризис жанра. (Загибая пальцы.) Благородных девиц по поводу викингов — обидел. Работяг-квакеров — задавил. Мотолога (точнее, его призрак, но это особый разговор) в жестокой и бескомпромиссной битве в Quake 2 — вынес. Тинейджеров — и тех очаровал (прочел бы ты те письма, читатель, — это что-то, за меня уже морды бьют, оказывается)...

Все уже сделано, все цели достигнуты, дальше — пустота, путь в небытие. Да, я стар. Я очень стар. Я суперстар. Я даже боюсь сказать прилюдно, сколько мне лет. Но это еще не значит, что меня уже пора на булавку и под обложку. Не дождетесь. Я еще перетряхну свои диагнозы на потеху публике, добавлю окончательно таких дюкеров, как ты, несчастный, свяжу в ночь перед выпуском номера главного редактора и пропихну-таки потихоньку свою разгромную статью о Quake 2, <censored> его мать, этом дюке наших дней! Да и остальные, лежащие многометровыми залежами, не попавшие в журнал ввиду излишней злобности. А пока — всем пацакам два раза "Ку!" перед Господином ПэЖэ, надеть цаки и радоваться два часа!

А по поводу твоего предложения, начальник, вот что скажу: ох, лицемеришь, народ обманываешь! Кто безжалостно резал мои бесценные творения, справедливо (наверное) замечая, что раздавленные читатели тираж журнала не увеличивают? И не уговаривай даже — у меня сейчас кризис жанра, крушение идеалов и пустота в душе (интересно, есть у меня таковая или нет?). Вот выйдет хоть одна игрушка, о которой прилично упомянуть в обществе, — тогда и поговорим, а пока лучше убогого Quake 2 человечество ничего не придумало, я буду отсиживаться в своей келье и скорбеть о тщете всего сущего. Если задавить кого надо — только свистни, я буду на страже.

Может ли Virge, как Monster?

...Первоначально у меня стояла видеокарта S3 Trio-64V+ 2 Mb, но потом в ваших публикациях все чаще в системных требованиях стал появляться 3D-акселератор; что такое Voodoo я тогда еще не знал, и когда с меня потребовали $170 за Diamond Monster 3D, очень обиделся (серьезная цифра для моего бюджета). И я решил сэкономить, результатом чего стало приобретение видеокарты S3 Virge DX 4Mb, с красивой золотой надписью на коробке "Best 3D Accelerator".

А теперь внимание, вопрос: она хоть что-



В прошлый раз, как вы помните, мы украсили страницы любимого журнала работами как бы молодого подмосковного художника П.Брейгеля — очень уж хорошо февральский, еще снежный, но уже влажный дух его картин сочетался с нашим собственным предвесенним, второномерным настроением!
Хотели мы продолжить нашу славную традицию и в этом номере и даже связались с давно известным в узких кругах поклонников классического пейзажа одинцовцем Алешей Венециановым, и он даже начал писать для нас эксклюзив под названием "На пашне. Весна", но... Не предупредив редакцию, Алексей с первыми лучами весеннего солнышка укатил на пленер, и нам пришлось обратиться к классике...
Время поджимало, фотографировать в музеях запрещено, репродукции не могли обеспечить достаточного качества — короче говоря, видели бы вы Дениса, который воровато, по кусочкам, с ручным сканером в руках, сканировал шедевры Ван Гога, Моне и Писарро в Пушкинском музее, "сваливая" все на ноутбук Большого Босса, пока вся редакция широкими спинами загораживала их от бабушек-охранниц! За Ботичелли его и Ольгу Цыкалову пришлось отправить во Флоренцию — но они, надо сказать, не жалуются... Хотя и провели сутки под арестом за несанкционированное сканирование... Веселая у нас жизнь!



ПРЕДСТАВЛЯЕТ

КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ



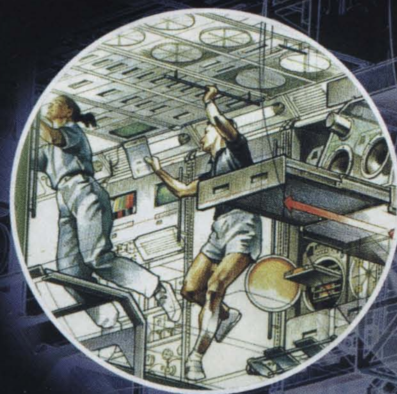
РЕАЛЬНЫЙ ТРЕХМЕРНЫЙ КОНСТРУКТОР-СИМУЛЯТОР

MARIS

Проект создания Международной космической станции стоимостью в 30 миллиардов долларов является на сегодняшний день самым грандиозным космическим проектом человечества. Строительство, начатое в конце 1997 года, планируется завершить к 2002 году. Но уже сегодня Вы можете ощутить себя астронавтом XXI века! Запустите симулятор „Космическая Станция" - и Вы почувствуете, каково это - жить и работать в космосе на высоте 320 километров над Землей. Постройте свою Станцию, используя модули, созданные международными космическими агентствами для реальной Станции. Технология виртуальной реальности позволяет осмотреть модули Станции изнутри и понять, как работают те или иные приборы. Выйдите на орбиту и посмотрите на собранную Вами Станцию из открытого космоса.



ТРЕХМЕРНЫЕ МОДЕЛИ, ОСНОВАННЫЕ НА РЕАЛЬНЫХ ТЕХНИЧЕСКИХ ДАННЫХ NASA И ESA



- Комплект из 40 модулей Космической станции





- Неограниченный диапазон возможных конфигураций
- Великолепная 3D-графика и анимация
- Слайды и видеоролики

Space Food!

В одной из коробок симулятора "Космическая станция" находится сюрприз - настоящая упаковка неаполитанского мороженого, изготовленного в США для астронавтов NASA!

- Доступ в сети Интернет к самым современным данным, подготовленным NASA
- Возможность постоянного добавления новых модулей из Интернета





ЭТОТ CD-ROM МОЖНО ПРИОБРЕСТИ...

... в Москве в магазинах-партнёрах компании "Новый Диск":

"ВИСТ-софт": *Старопетровский проезд,11, корп. 2, тел.:(095)159-40-01; ул. Авиамоторная, 53, тел.:(095)273-93-16; Олимпийский пр-т, 16, (СК Олимпийский), тел.:(095)926-55-22.* ***"Диал Электроникс":*** *ул. Строителей, 11, корп.1, тел.:(095)133-62-65; ул. Садовая-Каретная, 20, тел.: (095)755-68-86; Хохловский пер., 10, стр.1, тел.:(095)917-90-16.* ***"R-Style":*** *ул. Декабристов, 38, корп.1, тел.:(095)403-90-03; ул. Валовая, 2-4/44, тел.:(095)953-90-33; Измайловский б-р, 38, тел.:(095)965-52-80; Ломоносовский пр-т,18, тел.:(095)403-90-03; Таганская пл.,10, тел.:(095)911-72-33; ул. Б. Якиманка, 21, тел.:(095)230-75-16.* ***Универмаг "Московский":*** *Комсомольская пл., 6, тел.:(095)204-59-09.* ***"Библио-Глобус":*** *ул. Мясницкая, 6, тел.:(095)921-53-36.* ***Дом книги "Медведково":*** *Заревый пр-д, 12, тел.:(095)476-24-55.* ***"Аэртон":*** *ул.Пятницкая, 59, тел.:(095)231-60-23.* ***"Мой компьютер":*** *Овчинниковская наб., 22/24,тел.:(095)231-32-23.* ***"Нагатино":*** *ул.Нагатинская, 35, тел.:(095)112-96-32.* ***Моск. Предст-во "Сирин Лимитед":*** *Ленинский пр-т, 87, тел.:(095)134-30-05.* ***"Рониис":*** *ул.Мясницкая 20/3, стр.3, тел.:(095)928-04-31.* ***"Мегаком":*** *ул. Вешняковская,18, тел.:(095)373-60-91.* ***"Стилан":*** *Комсомольский пр-т, 40, тел.:(095)242-19-58.* ***"Ланк" :*** *пр-т Мира, 176, тел.:(095)286-02-70.* ***"Смарт":*** *Ленинский пр-т, 61, тел.:(095)939-00-55.* ***"Парус":*** *б-р Яна Райниса, 2, корп.1, тел.:(095)494-44-88 .* ***"Кузнецкий мост":*** *ул. Кузнецкий мост, 18, тел.:(095)921-43-69.* ***"Журналист":*** *пр-т Мира, 64, тел.:(095)288-28-62.*

...в магазинах наших партнёров в регионах:

Санкт-Петербург, "Лайт-Про", тел.(812)311-83-12: *"Гостиный двор" -Перинная линия, первый этаж, тел.:(812)311-83-12; "ДЛТ" - первый этаж, тел.:(812)311-83-12.* ***Иркутск, "Мультимедиа Салон", тел.(3952)34-99-35:*** *"Мультимедиа Салон" - ул.Чехова,19, 1 этаж, тел.:(3952)34-99-35"Мультимедиа Салон" - Торговый центр "Иркутский", п-н №71, тел.:(3952)34-99-35.* ***Екатеринбург, "Образ", тел.(3432)41-36-18:*** *Торговый центр "CDV" - ул. Мира, 32, тел.:(3432)74-27-82, "Навигатор" - ул. 8 марта, 28/2, тел.:(3432)22-97-03.* ***Красноярск, "СКТ Компак", тел.(3912)27-24-89:*** *"Огонёк"- ул. Северная, 9А, тел.:(3912)21-25-67.*

По вопросам оптовых закупок обращаться в компанию "Новый Диск" по тел.: (095)932-61-78, e-mail:ndisk@cominf.msk.su

Приглашаются региональные дилеры! В нашем прайс-листе свыше 300 российских лицензионных дисков!

то умеет делать из того, на что способен Diamond Monster 3D?

Но как бы там ни было я уже решился на покупку настоящего 3Dfx, но что выбрать — тот же Diamond Monster 3D, Canopus Pure 3D (кстати, чем они отличаются — кроме объема памяти?) или стоит подождать Voodoo 2? Правда, тут есть еще одна проблема: Diamond Monster 3D не самостоятельная карта, но, я видел, она очень длинная, как и моя основная видеокарта, а конструкционные особенности материнской платы не позволяют установить две карты такой длины. Что вы мне посоветуете в такой ситуации? Сменить "мать" или поставить старую (короткую) S3 Trio-64V+? А может, есть другой выход?

С уважением,

Виталий Малец (Харьков).

Николай Радовский:

Как бы помягче выразиться о S3 Virge, чтобы не обидно было... Скажем так: из-за своей медлительности этот чипсет абсолютно бесполезен в подавляющем большинстве современных 3D-игр.



Вполне вероятно, что появление ускорителей на чипсете Voodoo 2 приведет к серьезному снижению цен на первое поколение акселераторов 3Dfx. Поэтому Voodoo 2 подождать стоит.

Результаты тестирования Pure 3D и его сравнения с Monster 3D будут опубликованы в следующем номере Game.EXE.

Длина Monster 3D — 17,5 см (чуть больше половины полноразмерной платы PCI). Если материнская плата не позволяет установить две карты PCI такой длины, придется менять либо основной видеоадаптер, либо саму материнскую плату. Третьего, увы, не дано. Если старый адаптер S3 Trio-64V+ как 2D-акселератор вас вполне устраивает (для большинства 14-15-дюймовых мониторов он достаточен) — поставьте его.

Застрявший "Меч"

Здравствуй, уважаемая редакция Game.EXE!

Считаю, что ваш журнал — лучшее, что только может желать настоящий геймер. Хочу сказать вам, особенно отделу квестов, спасибо за то, что открыли для меня этот прекрасный жанр. Прежде я не особо увлекался квестами, хотя играю уже более пяти лет. Но, почитав ваши материалы, загорелся.

А началось все сравнительно недавно, в конце прошлого года, с прекраснейшей игры Broken Sword, а затем — пошло-поехало! Я переиграл почти во все известные мне квесты. Заодно смог убедить еще парочку своих друзей в том, что этот жанр ничуть не хуже других и что посидеть за хорошим квестом не скучнее, чем завалить сотню-другую фрагов в Quake.

А теперь я прошу вас помочь мне с прохождением Broken Sword 2: The Smoking Mirror. Завис я, судя по всему, перед самым концом, в сцене, где Джордж попадает на съемку фильма про пиратов. Перепробовал все варианты, до которых додумался, но — ничего. Может, я что-то пропустил? Вот мой инвентарь (считая те предметы, которые я взял на съемочной площадке): уголек, статуэтка, один из трех камней, трусики Нико, банковская выписка (из дома профессора Убьера), пустой камыш, бутылка сиропа, кекс, блинчик, облитый сиропом. Может быть, я не знаю каких-то действий в игре (что вряд ли) или раньше сделал что-то не так, однако проходить игру заново N число раз мне уже надоело...

Никита Галин (Воронеж).

Наталия Дубровская:

Тут все без затей: даете блинчик с сиропом статисту, потом кидаете булочку в пчелиный куст (чтобы разозлить мохнатых как следует) и СРАЗУ же производите последнее действие еще раз! Пока пчелки не успокоились. Эффект будет потрясающим! Обещаю!

Разочарование от скорости

Добрый день!

С приобретением акселератора у меня появились новые проблемы и новые вопросы, и я не знаю никого, кто мог бы ответить на них лучше вас. Итак...

Конфигурация PC: P166 MMX, 32 Mb, акселератор ViewTop 3D Vulcan (AT 2D-акселератор + Voodoo Rush 3D-акселератор).

1. Команда "timedemo demo1 ; toggleconsole" работает в Q1, но не выдает framerate в Q2 (как и "demomap"). После "newgame" "timerefresh" показывает 25,9, но это не с чем сравнивать. Как же можно измерить скорость?

2. ViewTop в тесте WizMark показывает 18719 (-times 10) и в тесте WizMark -lite — 273, что даже выше приводимых в документации (WizMark v3.0 Results) показателей Voodoo Graphics на аналогичной машине (P5-166, 32 Mb) — соответственно, 17633 и 259. Разве Rush не должен быть медленнее Graphics?

3. Волшебные строки об оптимизации Voodoo из .EXE #12'97, по-моему, не влияют на Rush. Я не ошибаюсь?

И еще. Хотелось бы увидеть у вас результаты тестирования ViewTop.

Берегите себя,

Влад Никитенко (Краснодар).

P.S. А вообще, я разочарован: кроме Q2, по большому счету, ничего хорошего для 3Dfx нет (симуляторы меня не интересуют). Turok — аркада, Myth — от ускорения особенно не выигрывает, РПГ нет совсем...

Николай Радовский:

Отвечаю по порядку:

1. В Quake II команда timedemo работает иначе. Для измерения скорости введите консольные команды:

timedemo 1

map demo1.dm2

Перед тестом полезно отключить звук командами:

s_initsound 0

snd_restart

2. Voodoo Rush медленнее Voodoo Graphics, хотя разрыв в их производительности сильно зависит от используемого теста. Ваша система (подчеркиваю: система, а не акселератор) может показывать лучшие результаты по многим причинам. Перечислю основные:

У вас Pentium 166 MMX, а в документации к WizMark приведены данные для Pentium 166, имеющего меньший объем кэша первого уровня (то есть более медленного).

Вы пользуетесь новыми версиями драйверов, недоступными на момент публикации WizMark.

Вообще, на результаты тестов влияет масса показателей (вплоть до установок в CMOS SETUP). Поэтому не следует сравнивать цифры, полученные разными людьми на различных компьютерах.

3. Вы не ошибаетесь. Для "разгона" чипсета Voodoo Rush существуют специальные утилиты (например Tweek Rush). Я не работал с подобными программами и не уверен в безопасности их использования.

Самозванец!

Привет, .EXE!

Я читаю тебя уже года 2-2,5. С самого первого номера, который попал мне в руки, меня жутко возмутила одна вещь, а именно псевдоним "Х.Мотолог" и оформление его "уголка" — изображение квача.

Однако до недавнего времени это меня не сильно напрягало. Тем более что и опусы "Х.Мотолога" я почти не читал — неинтересно было. Однако слова Игоря Исупова о том, что "...данный псевдоним ("Х.Мотолог") давно уже является зарегистрированной торговой маркой" (#1'98, стр.11), заставили меня написать это письмо.

Может быть, .EXE и не знает, но есть такой ансамбль мотологической музыки "Таймаут", лидеры которого Александр Минаев и Павел Молчанов разрабатывали мотологическую доктрину задолго до появления "Магазина игрушек". Мотология — это наука о кайфе, а мотологов на всем свете всего двое: означенные А.Минаев (псевдоним "Акакий Назаревич Зирнбирнштейн") и П.Молчанов ("Торвлобнор Петрович Пуздой"). Таким образом, EXE'шный "Х.Мотолог" просто-напросто самозванец. И новый "Х.Мотолог" будет таким же самозванцем.

Если есть желание — изучите творчество "Тайм-аута", а если нет, то просто запомните, что мотологом нельзя стать. И родиться им нельзя. Их всего два.

С наилучшими пожеланиями,

Константин Романов (Москва).

Игорь Исупов:

Сесть за ответ меня заставили ваши слова о том, что "мотологом нельзя стать. И родиться им нельзя". Это глубоко ошибочное суждение, Костя! Вы когда-нибудь заглядывали в Большой энциклопедический справочник фамилий народов мира (Москва, "Наука", 1983)? А в "Полный список абонентов Московской городской телефонной сети" (том 7)? Нет? И напрасно. Иначе б не стали так безапелляционно клеймить нас за самозванство. Объясняю. В нашем с вами городе помимо 167 тысяч Петровых, 133 тысяч Ивановых, 125 тысяч Сидоровых, 58 тысяч Романовых и 463 Исуповых проживают целых 48 Мотологов. Это нормальная и, как утверждает Большой энциклопедический, исконно русская фамилия, Костя! И один из них до недавнего времени имел честь работать в нашем дружном коллективе. (Да, со временем, когда это имя стало легендарным, мы зарегистрировали его как торговую марку, принадлежащую журналу. Но это уже совсем другая история.) Словом, наш Мотолог, вопреки вашей и упомянутых вами господ теории о кайфе, умудрился родиться Мотологом. Что же нам теперь делать, Костя?

О странностях стратегической любви

Здравствуйте, Game.EXE.

Пару лет читаю журнал, и он мне стал в чем-то родным, однако пишу впервые — подвернулся случай, анкета.

Давно играю в компьютерные игры — лет пять, и никак не могу остановиться. Все свое свободное время и деньги трачу на это. Возникают проблемы в личной и неличной жизнях, но ничего не могу с собой поделать. Даже во сне участвую в игре, но так как не могу сделать save, получается кошмар. Люди в редакции, судя по всему, многоопытные — может, кто что и подскажет?

Но не будем о грустном. Любимый жанр — wargame и стратегии (но не RTS!), хотя

играю и в другие достойные игры. Больной вопрос: почему у вас такое странное отношение к военным играм? Если игра real-time, то всяческие похвалы и "Наш выбор" — Gettysburg!, Close Combat 2 и проч. Если же походовая — то либо полное молчание (Panzer General 2, Steel Panthers 2,3, East Front), либо очень маленькие статьи (серия Battleground, The Ardennes Offensive). Это несправедливо. Взгляните хотя бы на Internet Top 100.

Вообще, я фанат тех игр, где хоть каким-то боком участвует наша страна. Можно на эту тему тетрадь исписать, но не буду злоупотреблять вашим терпением.

Последнее. Хотелось бы спросить лично Олега Хажинского: вы за какой Интернационал — за первый или второй? а точнее — за RTS или за походовые стратегии? Предвидя колебания тов. Хажинского, предлагаю разбить стратегический отдел на два подотдела — RTS и не-RTS, и чтобы каждым "заведовал" свой человек.

С уважением,

Алексей Привалов (Ярославль).

Олег Хажинский:

Налицо запущенный случай "ментального кошмара". Я рекомендую ежедневные медитации. Попробуй полностью очистить свой ум от мыслей и желаний. По сути дела, компьютерные игры — это мираж, бег на месте, суета. Помедитировав около часа, ты со спокойной совестью сможешь приступать к игре. Насчет второго вопроса — да, мы игнорируем большинство классических wargame'ов. "Генералы", "Пантеры" и "Фронты" кажутся мне на порядок скучнее, чем любая из RTS урожая конца 97-го. За сотни лет эволюции разработчики классических wargame'ов не придумали ничего, что сделало бы их детища хотя бы немного ДРУГИМИ. Это самый консервативный жанр, и писать одинаковые рецензии при практически полном отсутствии фанатов просто скучно. Битва RTS vs TBS в моем организме еще не закончена, и о результатах будет сообщено дополнительно. На самом деле, я не привязан ни к тому, ни к другому. В игре меня интересуют атмосфера и, разумеется, "играбельность". Как и всех, я думаю. Civilization, Master of Orion 2, MtG, X-COM 3 — мои любимые игры. И рядом с ними стоят Dungeon Keeper, TA, Myth и "Аллоды". Есть в игре кнопка "конец хода" или нет — не самый важный вопрос в этой жизни.

Хороший, но забытый Centaur

...В 12-м номере вы проводили тестирование процессоров: AMD K6 vs. Intel Pentium & IBM 6X86MX. Так вот, позвольте спросить: а за что вы обошли стороной процессор IDT WinChip C6? По вашему мнению, он настолько плох, что и говорить о нем не стоит? Да нет, вроде бы я читал, что в тестах этот процессор от фирмы Centaur оказался не хуже Pentium'а без MMX с аналогичной тактовой частотой (180). Это касалось тестирования в офисных приложениях. В работе с Photoshop он оказался намного лучше P200, K6-166 и проч. А вот тесты с изучением поведения сего Centaur'ьего сына в работе с играми не проводились. И кому как не вам их осуществить? Так в чем дело? Ведь этот процессор выпускается примерно с октября 1997 года (по сведениям журнала "Компьютерное обозрение"). И даже на отсталом (как вы наверняка считаете) украинском рынке поставки начинаются в феврале. Так будет ли тест?

Андриан Задорожный (Харьков).

Николай Радовский:

Процессор IDT WinChip C6 был недоступен в Москве на момент тестирования. На московском рынке он появился только в январе. По имеющимся у меня данным, этот процессор обладает неплохой производительностью в целочисленных операциях, но в 3D-тестах (читай: тестах сопроцессора) уступает даже Cyrix 6X86MX с аналогичным PR-рейтингом. Напомню, что в нашем тестировании 6X86MX стабильно занимал последние места во всех 3D-тестах.

Мы не проводили отдельного тестирования IDT WinChip C6 после его появления в Москве по причине хилости его сопроцессора.

Хороший, но обиженный AMD

...Какого вы поносите AMD, или Intel вам денежек дал? Да будет вам известно, что большинство, нет — подавляющее большинство нормальных людей пользуются процессорами AMD, а за K6 просто обидно. Вам бы следовало почитать одну из статей в Hard'n'Soft про войну процессоров, очень все наглядно написано. Ребята из AMD из кожи вон лезут, чтобы удержаться на плаву, а ведь серьезную конкуренцию они Intel уже составили, и железо их, что характерно, действительно хорошее...

Максим (vkf@aha.ru, Москва).

Николай Радовский:

Конечно, дал! Скажу больше. Intel владеет пакетом акций 3Dfx. Поэтому, заодно, мы и Voodoo уважаем очень.

Читаем одну из статей "про войну процессоров" в упомянутом вами издании: "Компания (AMD) всего лишь хочет отщипнуть 10-15% от объема продаж гиганта к 1999 году". Положим, что уже сейчас AMD имеет 15% рынка микропроцессоров для PC (я намеренно завышаю эту оценку в сторону AMD, дабы не быть повторно обвиненным в пристрастии к Intel). Также положим, что "подавляющее большинство" — это 75%. После несложных расчетов получаем, что МИНИМУМ 80% покупателей процессоров НЕНОРМАЛЬНЫ. За людей просто обидно.

Буду серьезным. Я, как сотрудник игрового журнала, измеряю скорость CPU в FPS. При этом меня не волнуют производительность ЦП в Photoshop и подробности работы "ребят из AMD". Кстати, где именно (огласите номер журнала, страницы, пожалуйста) мы поносим эту уважаемую фирму? Если K6 3D опередит в играх Pentium II — мы с удовольствием присудим ему "Наш выбор". Пока в 3D-тестах K6 заметно отстает от Pentium MMX, мы выбираем продукцию Intel.

Плохо

Уважаемая редакция!

Как вам нравятся статьи под заголовком "Плохо"? Наверное, очень нравятся. Вы сами хотя бы читаете то, что печатаете в своем издании? Первый номер за 1998 год, стр.52-54 "Разбор полетов по гамбургскому счету". Что это? Критика, если она есть, должна быть созидающей, а не уничтожающей. Автор настолько упивается своим величием, что опускает людей, которые откликнулись на его конкурс. (Как вы думаете, сколько будет участников в следующих конкурсах? а?)

Кто он такой?! Что он сделал для того, чтобы так писать о смертных? Быть может, он гениальный программист? Пусть назовет свои "бессмертные" творения, и мы оценим их по достоинству.

Почему "разбор полетов"? Где полеты? Такому авиатору как ПэЖэ сидеть в ванне двое суток! Может, сказанное звучит заносчиво, но не более чем его статья.

С уважением,

Алексей Песков.

P.S. Профессии игрок нет! Люди играют ради собственного удовольствия и играют, пока это интересно. А если это не так, то это либо больной человек, либо кретин.

Господин ПэЖэ:

Мы обожаем статьи под заголовком "Плохо", надеемся, что одна из них (а именно эта самая) понравится и тебе. Я персонально считаю редким, но счастливым случаем задавить кого-нибудь. Убегают гуроны, боятся, понимают, с кем дело имеют. Я скромен, но для нас, титанов, скромность — это норма, иначе трудно общаться с серой массой (как ты их там обозвал? Смертные? Вот-вот, как раз с ними. В смысле с вами). Читать я не умею, да и нафиг это надо — за чтение гонораров не платят. А критика должна быть убийственной. Если хотя бы двое (особенно тот умственно неполноценный ворюга) не вскроют себе черепную коробку после разбора их полетов — можно считать, что план недовыполнен.

Да, о ваннах. Интересный совет был испробован. В середине вторых суток ванна взлетела. Разбор ее полетов — тема для отдельной статьи, жди, дорогой.



В защиту разрубленного

Читаю ваш журнал регулярно, не пропуская ни одного номера, с тех еще лохматых годов, когда он назывался "Магазин игрушек". С удовольствием проглатываю каждый номер от корки до корки, включая даже квестовый раздел (извините, девушки, но пазлы на пару с 3DS-ными особняками повергают меня в депрессию, хотя пишете вы, конечно, здорово). Журнал всегда получается стильный, интересный и информативный, а те, кому не нравится, пусть первыми бросят в себя орудие пролетариата.

Ну ладно, хватит любезностей, перейду к делу. У меня тут появилась пара крамольных мыслишек по поводу Myth. Спешу ими поделиться. Тов. Хажинский, за что ты в номере 1 так круто порубал в капусту парнишку по имени Артем Х.? "Бабушка, бабушка... А почему у тебя такие большие рамки?.." (Цитата). Зря ты так... Он ведь все понимал, просто сказать не смог. Мы же с тобой оба знаем, что в Myth не только рамки кривые — там все кривое. Выделение юнита мышкой сделано не на "нажал-отпустил кнопку", а на "нажал". В результате, вместо того чтобы выделить группу, попадаешь в крайнего солдата, теряя время, а остальных в этот момент разносит в клочья умный гном, бросивший себе под ноги гранату. Лоботомированные солдаты храбро рвутся в атаку, но сражаются из них только передние трое-четверо, а остальные тупо тыкаются в их спины.. Мат... Нервы... Здоровье... И еще множество мелочей типа неудобного minimap'а и отсутствия возможности выбора юнитов перед боем в single-player. Ты их выращиваешь-выращиваешь, а их у тебя вырывают и дают новых, девственно тупых... Ужас какой-то!

Сравним, скажем, с TA. Звено истребителей патрулирует периметр базы, Construction Aircraft'ы кружат над Big Bertha'ой, методично посылающей снаряды вдаль... Лепота... Ни мата, ни нервов. Все занимаются своими делами! Теми, которые мы им указали.

Я, конечно, понимаю, что TA и Myth — очень разные игры, но они одинаково далеки от классики (WarCraft, C&C). И при этом у ребят из CaveDog получилась игра, где интерфейс практически не является барьером между мыслями игрока и его армией, а Bungie сделала какую-то несбалансированную аркаду, только со множеством героев, притом явно не понимающих, зачем они оказались на этом поле.

И вообще: что это все так расхваливают Myth?! Может, я не понимаю чего-то? Так что,

Олег, пожалуйста, объясни мне как эксперт еще раз, откуда взялся 93-процентный рейтинг, ведь указанные недостатки так очевидны. Я думал, что орлиные глаза героев из .EXE нельзя затуманить одной только трехмерной графикой со страшными спрайтами!

Ладно, пора сворачиваться. Всех целую, пока.

Владимир "Ryzh'Kov" Рыжков.

Олег Хажинский:

Из разрубленного в капусту Артема был сделан салат с помидорами и сметаной. Витамины, друг мой, грипп гуляет по Москве. А вообще-то мы вернули рубрику с ответами не для того, чтобы публично тренироваться в остроумии. В Myth действительно не все в порядке с выделением народа. Идея в том, что при правильном делении отряда на тактические группы необходимость кого-то выделять мышкой практически отпадает. Кстати, последний патч (уже вышел 1.2) "фиксит" это дело, но, я думаю, даже установив его, ты не будешь доволен. Тут дело в другом — тебе просто не нравится игра. Я, например, все еще нахожусь в полном восторге. Multiplayer в Интернете превзошел все ожидания. Посмотрел бы ты, как тамошние асы рубят меня в капусту, невзирая на чины и регалии! Как их "лоботомированные солдаты" действуют четко и согласованно, подобно идеально отлаженной военной машине. Как "несбалансированная аркада" оказывается вдруг (в чьих-то умелых руках) замечательной, ни на кого не похожей стратегической игрой. Никто не жалуется на интерфейс (хотя ты совершенно прав — TA в этом смысле просто гениален), дело просто в том, что тебе не хватило терпения, чтобы научиться играть в Myth по-настоящему. Извини, старина.

Разумеется, 3D не панацея. Но после Myth невозможность повернуть поле боя под нужным углом вызывает чуть ли не физическую боль. Как будто у тебя отрезали руки. Так что пора выбрасывать на свалку все эти неподвижные рисованные карты. Добавить бы немного экономики и строительства. Короче, ждем Populous 3.



Смерть в его глазах

Здравия желаю, честное слово, Game.EXE!

Наконец-то к нам в деревню попал первый нумбер за этот год, посему безмерно рад и... возмущен!

О причинах не сразу. Вообще, я в последнее время чего-то частенько романы строчу, видать, от избытка свободного времени: "госы" скоро, а играть уже не во что. Но — к смыслу.

Итак, ваше величество имело смелость произвести face-lifting. Что ж, новый год, новые маразмы. Только не надо шуметь, бить ногами я не буду, но критика есть путь к идеалу. Значит, все-таки познайте мои следующие мыслишки. Во-первЫх строках скажу, что по части оформления ваш журнал стремится к нулю, то есть практически все ваши страницы с бесценным содержимым напоминают унылые заготовки-шаблоны из мистера Ворда. Попытки внести радость и счастье путем нашлепок скриншотов можно считать несостоятельными (между прочим ваше доброе решение кинуть подписи к картинкам вниз, мягко выражаясь, очень-дебильно-но-вам-видать-так-проще, твердо мысля, просто неудобно — я же не в пазлквест какой играю, чтобы по странице шастать и подбором-поиском заниматься). Если дизайном у вас кто и балуется (в титрах аж два человека), то художниками они никогда не станут, а в каком возрасте им ампутировали фантазию, сказать сложно.

Грубо, но мне же и обидно. Потому что журнал мой любимый (хоть и не единственный, но это неважно), и хочется, чтобы все в нем было совершенно. На ваше счастье, другие нашенские издания (не будем ковырять-ся в них пальцем, но они все-таки существуют, независимо от вашего мироощущения) красотой и изящством не блещут тоже, как, впрочем, и многим другим. Если же вы захотите меня грубо оборвать и заорать: "Приводи примеры, гад!", то я вам так скажу. За примерами далеко ходить не надо, за бугром их навалом. Но образцы в данном случае не к месту, так как в оформлении надо держаться своего эксклюзивного курса, черпая вдохновение-идеи из своего богатого внутреннего мира. Короче, хотите верьте, а хотите живите дальше, но спартанский образ жизни не есть хорошо, и дизайн — это вам не хухры-мухры, тут нужны профи.

Кстати, об этих самых зверушках странной наружности и краснокнижной окружности. Я о профессионалах речь вливаю. Самый главный трабл как раз в них. НЕТ у нас (вас) таковых, хотя многие и похожи. Я, конечно, понимаю, что вы спецакадемиев-не-кончали-сами-себя-сотворили-можешь-лучше-вот-и-вали-откедова и прочая нецензурная словосфера. НО! ИМХО, один человек, впихивая в один номер по три-четыре свои рецензии, не есть профи, и даже не пить. Даю легенду-расшифровку. Чтобы понять, чего это за игра такая, опытному геймеру достаточно десяти минут; чтобы сварганить чугунное мнение о ней для бахвальства в толпе полупьяных мастдайцев — час; а вот для написания полноценной, ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ, максимально объективной рецензии (долой отмазки типа "мое эго — это не твое, посему субъективизм есть радикальное средство от рейтинговой близорукости"!), необходимо игру полностью пройти, униграться в дупель, излазить до предпоследнего насекомого и ПОНЯТЬ ее самую суть. Иначе смерть, по крайней мере в моих глазах. Мелочь, а на душе гадостно.

И вот вопрос: а возможно ли проэксплорить за месяц три-четыре игры? Я думаю, нет, а вы? Некоторые X. (это не что, а КТО), конечно, возмутятся: как так? Если игра у меня вызывает отвращение сразу после появления логотипа фирмы на экране (ну не id он, хоть ты тресни), как же можно в нее резаться до появления спасительных бумажных пакетиков?! Можно и нужно! Во всяком случае некоторые люди за это деньги платят (бедные буржуины-геймеры), а вот у вас завязка противоположная и никаких гвоздиков. Впрочем, это не панацея от всех бед, тем более от гриппа, посему видится другая тропа. Расширение штата! У-у-у, а чего это вы черепную коробку скривили? Страшно, невозможно, стиль не позволяет? Ну, страшнее плохих статей ничего уже быть не может. А если боитесь, что кредит с дебитом не сойдется, то это зря. Найдется много народно-крестьянских талантов, которые напишут вам шедевр не корысти ради, а исключительно по зову разных внутренних органов. А то ведь у вас, милые человеки, уже и мания величия родилась!

Где? Да вон там пробежала. Такие вещи ловятся самолично, так что извиняйте. Все вы, конечно, безумно крутые таланты, коль делаете журнал, который еще и номер 1 на нашем сумрачном небосклоне, но надо расти дальше, становиться умнее, однако. И не допускать ошибок, которыми всегда славился Х.М. (эх, не удержался я от богохульства). Фразы вроде "NC лучший TR, чем сам TR, хотя, конечно, — клон" должны отойти в мир иной, кажется, немецкоговорящий, ибо, во-первых, NC не лучший, а совсем другой сплошной мордобой (хотя по мне, так много хуже, но не суть), а во-вторых, если и клон, то AITD все дружно вспомнили и перекрестились. Тот же вид от третьего лица, хотя игра совсем из другого потока (как и TR), зато первая и неповторимая. Впрочем, я слишком неуместно перешел на личности-частности, но со словами "клон-неклон" и личными взаимоотношениями игр надо оперировать сугубо внимательно и осторожно, дабы никого не обидеть. Короче, надо думать, когда пишешь, а не наоборот. И т.д. и т.п.

Еще одна вещь! Может, в рейтинг добавить (или вообще вместо сюжета вставить) нечто объединяющее стиль (ака аура), оригинальность, культовость, атмосферу или еще что, а то ведь скучно... И раз уж я дотронулся до рейтинга, то сразу вопрос: под "графикой" понимается исключительно игровой движок или, может, многоуважаемые эксперты и про дизайн (опять это слово вылезло) игры не забывают? А то ведь большинство игр выглядят довольно убого в этом плане (например великий Q).

Andy J. Homark Tyumen (homark@usa.net).

Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru):*

Да, г-н Andy J. Homark Tyumen, вы в очередной раз подтвердили мои наблюдения: в деревне люди тяжело воспринимают новое. Во всем и в дизайне в частности. Неважно даже, где эта деревня находится, на Техасщине или на милой сердцу Рязанщине. Все равно подавай кошечек расписных и слоников на комод. Минимализм как художественное направление чужд сельскому человеку. Дизайнерский эксперимент вызывает бурный протест, а понятие "концепция" находится вне пределов понимания.

Стиль Bauhaus, к которому относится оформление нашего журнала, придуман не нами (у нас же фантазия ампутирована) и, в принципе, давно, что и хорошо, потому что mainstream современного полиграфического дизайна — это либо жалкие перепевы RayGan, Дэвида Карсона и MTVstyle ("Птюч", "Ом" и иже с ними), или жуткая эклектика (большинство журналов). Шаблоны Word и вообще бизнес-графика — это тоже Bauhaus, здесь вы правы. Но давайте будем отличать божий дар от яичницы.

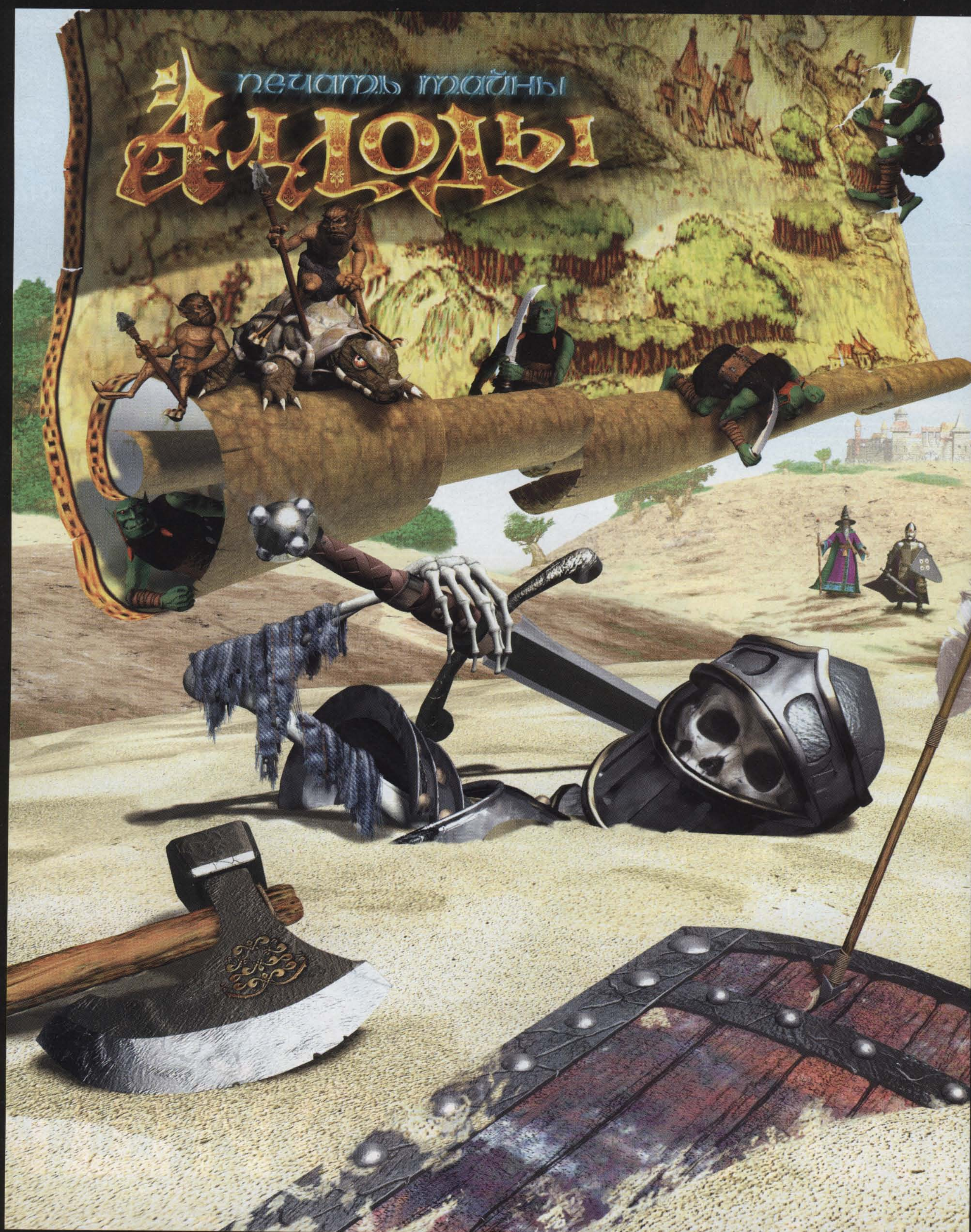
Дело в том, что материал журнала — компьютерные игры — очень эклектичен сам по себе. А так как наш журнал в отличие от COOL или Playboy рассчитан на чтение, то в дизайне важны функциональность и цельность решения, а не то, насколько вас поразит оформление следующего разворота.

Мы, может, и сделали бы еще один вариант дизайна — попестрей, с постерами и прочей дребеденью, специально для тех, кому это надо, но у нас в штате ВСЕГО два дизайнера, и делать каждый номер дважды нам не под силу.

Непонятно, правда, чем вам, Andy J., не угодили скриншоты из игр? Очень жаль, что вы ничего не написали о том, как оформить статью об игре без картинок из нее.

P.S. *А дизайн Q, на мой взгляд, очень силен. Q2 во всяком случае, несмотря на всю свою технологическую крутость, очень проигрывает Q1 в этом отношении.*

УБИТЬ



ДРАКОНА!

Бывают игры, электронная начинка которых мешает им нормально передвигаться по узким коридорам городских улиц.
Бывают игры с развитой силой воли, поющие песни о будущем.
Есть игры, делящие все на два, есть игры с крепко завернутой пробкой и игры с надписью "не вскрывать".
Весна богата на всякие сюрпризы. Поздоровайтесь за руку с человеком по имени StarCraft и предложите ему подождать в приемной. Невзначай отдавите ногу Warhammer: Dark Omen, он умный, поймет. Дайте Battlezone локтем под дых и поздравьте его с прошедшим Восьмым М.
Часы на башне скоро пробьют полдень, и резные фигурки придут в движение. Представление начинается. Занимайте места согласно купленным билетам, ведь мы ждали этого спектакля так долго. Отбросьте ложный стыд и спросите меня, в чем дело. Читайте по губам: "Аллоды" выходят...

Аллод (франкское alodis, от al — полный и od — владение) — ***Свободно отчуждаемая индивидуально-семейная земельная собственность. Позднее — зависимые крестьянские содержания.***

Советский энциклопедический словарь, 1989

Печать — ***Прибор с нарезанными знаками для оттискивания их на чем-либо (на бумаге, воске, сургуче).***
Тайна — ***1. Нечто неразгаданное, еще не познанное. 2. Нечто скрываемое от других, известное не всем, секрет.***

Словарь русского языка С.И.Ожегова, 1952

Олег Хажинский

Согласно последней инструкции Game.EXE, каждый стратегоман должен быть оснащен бронированным костюмом для защиты от компьютерных игр. Начало весны ознаменуется появлением особенно опасных экземпляров, и неосторожное поведение с ними может вызвать серьезнейшие последствия, вплоть до потери человеческого облика и отрыва от рабочего коллектива различных частей игроманского тела. Физиономия любого из этих пожирателей игроков могла бы с успехом стать "лицом с обложки" мартовского номера. Среди множества вариантов нужно было выбрать что-то самое родное и близкое. Поэтому мы, не сомневаясь, остановили свой взор на столь любимом нами детище московской команды Nival Entertainment. Родное — куда родней, в одном городе живем! И близкое — пять остановок на метро...

Первый взгляд

Разумеется, все, кто целый год надеялся, верил и ждал, требуют от меня ответа на главный вопрос: "НУ КАК?". Отвечаю кратко и просто, не пытаясь спрятаться за словесной шелухой: "КРУТО".

Нет, игра не сводит с ума с первых кадров. В конце концов все это мы видели в "осенней демо-версии" и на "весенних картинках". Более того, теперь мы уже не те желторотые юнцы, падающие в обморок при упоминании слов "Hi Color" и "3D-рельеф". За плечами Total Annihilation и Myth, а впереди — светлое будущее с акселератором Voodoo 2 вместо солнца и вторым "Пентиумом" за щекой. Любовь к "Аллодам" дает о себе знать не сразу. Вы начинаете игру с полуулыбкой всезнающего Будды, но через некоторое время обнаруживаете, что не можете оторвать взгляд монитора, а руку — от мыши. Неделю порываясь написать рецензию, я то и дело бросал это неблагодарное занятие и

▼Исторические кадры. Группа гоблинов бьется с отрядом летучих мышей и привидений. Отважный герой, случайно столкнувший их лбами, бежит прочь, не веря в свою удачу.





▲Последние минуты черепахи-убийцы. Обратите внимание, с какой скоростью отлетают хиты у героя. Крупный скелет в центе кадра — дружественное нам существо, принявшее на себя основной удар рептилии.



►Школа. При желании здесь можно оставить гигантские суммы денег, но настоящая школа жизни – окрестные леса.



загружал последний save, оправдывая себя необходимостью "глубже разобраться в игре". И лишь отеческое напоминание Главного, пообещавшего досрочное прохождение всех кругов ада еще в этой жизни, заставило меня временно покинуть Умойр и вернуться к станку.

Вместо сюжета

Из четырех героев, рискнувших посетить таинственный Аллод, один должен стать вам по-настоящему близок. Кем быть — воином или магом, мужчиной или женщиной, эти нелегкие вопросы задают нам разработчики в самом начале игры. Более того, воин должен выбрать наиболее родной по духу вид холодного оружия, а маг — любимую магическую стихию. Выбирайте осторожно, потому что для овладения прочими воинскими и магическими премудростями вам придется отправить на тот свет не одну сотню белок-убийц и гигантских комаров. Повсюду виднеется расчет и смысл — топоры бьют медленно, но сильно, мечи — быстро, но слабее, а дубины продаются в магазинах со значительными скидками. Товарищи, решившие, что они играют в RPG, могут побаловаться с настройками собственной личности, променяв силу на разум, а дух — на ловкость. Правда, создатели честно предупреждают: если вы новичок, оставьте все, как есть, — иначе хуже будет!

Остальные члены команды, разбросанные неловкой рукой мага по всему Умойру, подтянутся в процессе игры, и этот, ваш первенец, будет напоминать о своей исключительности лишь неместным именем "Федор", которым вы зачем-то наградите своего героя при генерации. Сюжет игры — это книга, которую каждый должен прочесть сам. Герой, очутившись без денег и документов черт знает где, постепенно начинает прорываться к "своим", параллельно приобретая новых знакомых и периодически "распыляясь" на всевозможные добрые дела (которые, к тому же, неплохо оплачиваются золотом). Едва ли "Аллодов" корректно сравнивать с компьютерными RPG. Да, здесь есть все необходимые причиндалы — замечательно озвученные диалоги на пять экранов, "случайные" прохожие, подкидывающие дополнительный квест, и бездонная котомка, в которой постепенно будет оседать накопленное добро.

Однако в отличие от прочих игр "героической тематики" здесь не придется часами бродить в поисках "секретного" прохода, открываемого почесыванием в затылке во время прохождения около кадки с кактусом в противоположном крыле замка. Или пробовать открыть дверь последовательным "юзанием" содержимого вашего рюкзака на себе, двери и оставшихся в мешке вещах. Местные жители не пытаются втянуть вас в диалог — они сообщают необходимую информацию и с чувством выполненного долга исчезают. Игрок катится по накатанной колее сюжета, и на каждом повороте открывает для себя новые подробности мировой катастрофы. К чести авторов сюжета, разница между основными, "сюжетными", миссиями и необязательными квестами почти не ощущается. Здесь разбиение на миссии не выглядит так ужасно механистично, как во всех C&C-клонах. Стыки между миссиями сглажены, и каждое новое путешествие выглядит как продолжение предыдущего, как еще одна деталь в дополнение общей картины.

Это мой город

Рано или поздно герой попадает в столицу Аллода город Плагат. Этот городок — островок цивилизации посреди всеобщего хаоса. Его крепкие стены охраняют от полчищ чужих монстров такие важные объекты соцкультбыта, как таверна, магазин и фитнесс-центр. Фактически, вся игра проходит по схеме "город — миссия", как в Diablo. Таверна — это местный клуб. Здесь можно встретиться и поговорить с самыми разными людьми. Некоторые из них тут же присоединятся к вашей компании, другие предложат выполнить какое-нибудь задание. Кроме того, в таверне околачивается немало вооруженного народа, от бывших крестьян с дубинами до рыцарей и магов. За определенную мзду эти люди согласятся поучаствовать вместе с вами в особенно опасной экспедиции, но, увы, бесследно исчезнут после выполнения контракта. Внимание, хинт! Разработчики уверяют, что истинный мастер игры может пройти ее до конца, вообще не прибегая к помощи сторонней рабсилы. Фактически, игрок каждый раз проходит тест "на трусость" — заплати деньги, и миссия перестанет быть такой сложной.

Куда первым делом кидаются герои, вернувшись с опасного задания? Конечно, в магазин. Продавать трофеи. Перед отправкой на очередное задание партия посещает магазин еще раз. Теперь уже в поисках новой магической книги, мифрильных штанов повышенной огнеупорности и прочих необходимых в героическом обиходе вещей. Я заметил, что денег в игре много не бывает. Разработчики предусмотрели немало способов их потратить. В том же магазине можно встретить раритетнейшие шмотки по совершенно космическим ценам. И каждый раз, когда ты зарабатываешь большую (по твоим меркам) сумму денег, на прилавке оказывается что-нибудь ослепительное — и, конечно, в десять раз дороже.

Школа боевых искусств — это еще один способ избавиться от лишних миллионов. Само собой, боевой опыт приобретается в упорных боях. Но овладение искусством, например, стрельбы из лука в толпе среди разъяренных гоблинов может привести к получению ранней инвалидности... Гораздо безопаснее потратить пару десятков тысяч на обучение в школе. Увы, но каждый новый урок дороже предыдущего, и шлифовать свое мастерство выгоднее все-таки на гоблинах.

Итак, мы заканчиваем нашу экскурсию по городу. Пришло время покинуть его гостеприимные стены и выйти за ворота, навстречу опасностям. Нас ждут зубастые белки, му

►Вечера на хуторе близ Плагата. Крестьянам, впрочем, не спится.





...и-убийцы, хитрые гоблины, огромные ...ролли и огнедышащие драконы. Что это вы ...е идете? Ноги подгибаются?

...учше меньше, но больше

...ожно все опошлить и сказать, что мис...ии похожи на те уровни WarCraft, где нуж...о было ограниченным числом воинов ку...да-нибудь прорваться или кого-нибудь ...бить. Сравнение явно неудачное, но вер...о передает атмосферу. В "Аллодах" нет ...еста массивным армиям по сто человек ...больше. Обычно ваша группа имеет чис...енность в 5, 10, в крайнем случае — 15 ...еловек. Разработчики говорят, что всеми ...илами пытались уйти от масштабных "мо...иловок". Отдельный человек теряется в ...олпе, а в "Аллодах" это недопустимо — ...едь каждый из героев является личностью, ...а не просто тупым "юнитом".

Самый верный способ бездарно завалить ...миссию — это привычным движением мы...ши сгрести народ в одну кучу и ломануться ...вперед, не разбирая дороги. Игра заканчи...вается при гибели ЛЮБОГО из героев, а ча...ще всего этим делом грешат маги. Неопыт...ного мага от смерти отделяет пара укусов ...пресловутой белки или хороший удар мечом. ...Поэтому опытный игрок в "Аллодах" никог...да не путешествует по дорогам Умойра тол...пой. Впереди идет дозорный; магов и луч...ников прикрывают обвешанные доспехами ...воины. Среди многочисленных характери...стик героев есть параметр "обзор". Забрав...шись на высокую гору, вы сможете заранее ...обнаружить противника и приготовить ему ...приятный сюрприз.

Разумеется, как и во всякой RPG, герои с боями набираются опыта. Умения персонажей растут — если в них практиковаться (под лежачий камень вода не течет). Однажды моему магу (магине, магичке?) подарили книгу с заклинанием "Телепорт". С моим (ее) уровнем навыков в области астрала у магички получалось телепортироваться ровно на одну клетку, причем быстрее было сделать это пешком. Пришлось провести некоторое время в тренировках, и уже через десять минут прыжков я смог, к зависти прочих "приключенцев", одолеть небольшую речку.

Кстати, об обучении. Один мой приятель с гневом вернул мне Daggerfall. "Как все отвратительно тормозит, я еле двигаюсь и не могу убить крысу!" — возмущался недалекий дюкоман. Он не понимал, что в Daggerfall уровень развития персонажа сказывается на его поведении. То же и в "Аллодах". Если новичок еле ползает и едва успевает отражать удары противников, то старший персонаж, обвешанный магическими шмотками, будет носиться по карте, как метеор, и осыпать монстров градом ударов.

Скоро последняя миссия, а "моему" надеть нечего

Пытаясь любой ценой добиться успеха, разработчики использовали запрещенный прием. Они знали, что каждый человек в детстве не доиграл в куклы, и решили поживиться на наших чувствах. Сильнейшая часть игры, без которой "Аллоды" не были бы Аллодами, — это игра в переодевание.





◄Мой первый людоед. С каждым ударом дубины от меня отлетает треть запаса хитов, а маг, как сумасшедший, их восстанавливает. Волнительный момент.

Сейчас уже смело можно сказать, что по количеству различных мечей, дубин, доспехов, халатов, шапочек и амулетов игра значительно переплюнула Diablo. Предметов ТАК много, что вы можете пройти игру несколько раз, и все равно не встретить все это в магазине. Я уж не говорю — купить или примерить. Художники проделали поистине огромную работу, и в результате любые трансформации нашего туалета становятся видны невооруженным глазом. Воины предпочитают нацепить на себя максимальное количество железа. Шлем, кольчуга, сверху доспехи, на руки — наручи, на ноги, соответственно, поножи. Перчаточки, ботиночки — за сравнительно небольшую сумму вы можете купить своему подопечному неплохие доспехи и оружие.

С магом сложнее. Привереды не переносят никаких доспехов, предпочитая им восточные кафтаны спорных расцветок, демисезонные плащи и совершенно чудовищного вида шапки. Магическое обмундирование стоит значительно дороже и встречается реже. Пара жалких единиц защиты дополнительно может стоить вам нескольких десятков тысяч!



◄Единственное оружие мага – посох. Каждый посох хранит в себе боевое заклинание, и стоимость особенно мощных "палочек" достигает порой астрономических величин.









►Кто сказал, что маг — слабое существо? Маг — это ходячее стихийное бедствие. Кстати, деревья и трава в игре горят.

►Расправиться с такой массой противников невозможно... если не схитрить. Два мага едва успевают поддерживать смельчака на ногах.

Помимо "обычных" вещей, в магазинчике можно достать и местный hi end. Это предметы, заключающие в себе определенную магию. Разные материалы, из которых производятся вещи, имеют различную "магическую емкость". В деревянный шлем вряд ли можно вдохнуть какую-то магию, а вот в мифрильный "влезает" сразу несколько "апгрейдов". Именно здесь начинается сущий кошмар. Какой предмет выбрать? Что лучше "Защита от магии земли +30" или "Атака +20"? А может, поискать вещь, где будут оба этих свойства? Количество вариантов не поддается описанию, и ведь что обиднее всего, нельзя указать пальцем на "самую крутую вещь в игре". Каждая конкретная ситуация на поле боя диктует свои требования к обмундированию, а порой экипировка ваших людей определяет тактику прохождения миссии.

Маг воину — друг, товарищ и брат

Король игры — несомненно, маг. Самое ценное заклинание, без которого мы не смогли бы пройти ни одной миссии, это "лечение". Оно настолько важно, что маг в нужный момент "кастит" его без нашего спроса. Классический прием в игре состоит в том, что один или несколько воинов покрепче выходят биться с монстром, который совершенно точно может выпустить из них дух за три удара. И лишь благодаря усилиям магов воины, к своему удивлению, оказываются живы, а монстр — повержен.

С помощью изощренных магических эффектов можно придумать немало оригинальных способов издевательства над животными. Например, вы воздвигаете вокруг монстра стены, а затем медленно поджариваете его в "стене огня". Уверен, Greenpeace



▼Одним махом всех побивахом. "Призматический луч" в действии.



не одобрит этого. Невидимость позволит вам и вашим друзьям тихонько проскользнуть мимо превосходящей по силе стражи, а о пользе телепорта не стоит даже упоминать. В арсенале мага есть несколько неподдельно мощных заклинаний, которые делают мечи в руках воинов детскими игрушками. "Призматический луч" поражает одновременно несколько целей, а "Каменное проклятие" превращает жертву в памятник самому себе. Парадокс состоит в том, что при всех своих возможностях маг потрясающе слаб. Даже самый продвинутый адепт магии не выдержит и двух ударов тролля. Разработчикам удалось достичь оптимального баланса между сильными и слабыми сторонами магов, и играть за них трудно, опасно, но очень интересно.

В идеальном случае книга может содержать 24 различных заклинания. Но вся прелесть игры состоит в том, у вас нет "самого крутого оружия" и "самых крутых заклинаний". Что мне нравится в "Аллодах" — это возможность пройти миссию разными способами, применив одно из десятков доступных вам тактических решений, попытавшись обойтись теми средствами и силами, которые найдутся у вас под рукой.

Постепенно, от простого к сложному, вашей команде будут встречаться все более и более крепкие орешки. Забудьте о белках, скоро вы будете убивать их с одного удара, не прерывая беседы с друзьями. Вы познакомитесь с настоящими хозяевами острова — великими драконами. Когда ваши соперники начнут активно использовать магию, вот тогда и начнется настоящее веселье!

Рассказывать, чем все кончится, — дело дурацкое, а в ролевых играх за это к тому же можно получить по ушам. Да, вы не ослышались. За время долгого пути к зрителю игра успела сменить ориентацию и из "стратегической игры с элементами RPG" трансформировалась в "ролевую с элементами стратегии". Игра слов и никакого мошенничества. Простим разработчикам этот нечаянный каприз, ведь от перестановки слагаемых сумма не меняется. Можно потратить немало времени на поиск влияний, призывая в свидетели Diablo, WarCraft, Warhammer и других небожителей. Можно организовать форум на предмет определения "элементы чего в чем преобладают", но давайте сэкономим ценную журнальную площадь. Игр, на которые нельзя в первые пять минут повесить ярлык "Чей-то клон", в наши дни до печального мало, и "Аллоды" — один из редких примеров подобной "свободы от стереотипов". Это радует.

О бедном multiplayer замолвите слово

"Аллоды" изначально задумывались как online-мир для десятков и сотен игроков. Парадокс состоит в том, что, хотя все эти возможности и заложены в engine игры, на данный момент "Печать тайны" поддерживает урезанный вариант multiplayer — до 16 человек по локальной сети. Даже в таком, мини-варианте, игра выглядит очень привлекательно. Вы выбираете своего персонажа и начинаете его терпеливо "взращивать". Не



обращайте внимания на соседа по комнат[е,] который развил своего мага до неприлич[ия] и теперь гасит всех "призматическими л[у]чами". В крайнем случае всегда мож[но] встать из-за стола и настучать зарвавшем[у]ся виртуалу по репе.

Такой вариант multiplayer может стать кул[ь]товой игрой в офисах, где есть доступ [к] большим локальным сетям и масса свобо[д]ного времени по вечерам. Информация о х[а]рактеристиках и обмундировании игрока ос[та]ется на вашей машине и после выхода и[з] игры, а значит, вы можете играть своим пер[со]нажем неограниченно долгое время, обо[га]щая гардероб все новыми шмотками [и] шлифуя навыки с умениями.

Люди в такой игре, как правило, ведут се[бя] дружно и воюют в основном с монстра[ми]. На всякий случай разработчики преду[с]мотрели экран "дипломатии", на котором ос[]тальные участники игры помечаются ка[к] "свои" и "чужие". Сам процесс обитания [в] многопользовательских "Аллодах" — эт[о] action нон-стоп. Убитые монстры исправн[о] оживают (на жаргоне — репопятся) чере[з] минуту после трагической гибели, так чт[о] мечам не придется ржаветь в ножнах. Multiplayer-карты обычно очень большого размера и условно разбиты на зоны. Есть ме[с]та для новичков, а в некоторые зоны могу[т] попасть только высокоуровневые игроки, д[а] и то, только в группе.

Предвижу законный вопрос: а где обещан[]ная игра через Интернет? Скажем так, "вопрос решается". Online-игры в России пока только делают свои первые шаги, и не мне объяснять вам, с какими проблемами сталкиваются люди, пытающиеся предпринят[ь] что-то в этой области. Во многом ситуация с online будет зависеть от нас с вами, от того, как игра "пойдет" в России. Одно можно сказать точно — у ребят для полноценного online-режима все готово.

Проблемы роста

Новоявленный патриарх RTS-жанра, автор Age of Empires, однополчанин Сида Мейера и просто человек по имени Брюс Шелли, сказал нам в интервью: "Хорошая игра — это игра, которая предоставляет человеку множество интересных решений." Тогда я не совсем понял, о чем говорит этот пожилой и мудрый человек. Но теперь начинаю прозревать. Очевидно, он имел в виду "Аллодов". Эта игра действительно предоставляет нам множество ИНТЕРЕСНЫХ решений. Разработчики постоянно, в каждый момент ставят нас перед выбором. Купить новые доспехи воину или очередное заклинание магу? *Вложить ли*



◀Иногда (все добрые слова опущены) дизайнеры уровня придумывают вот такие ловушки. Всякий, кто не пройдет по этой тропинке, огребет пару-тройку "огненных шаров". Маги это дело особенно тяжко переносят.

деньги в крутой меч или потратить их на обучение? Воспользоваться услугами наемников или попробовать сделать все своими силами? На поле брани выбор еще шире. Ударить в лоб, попытаться убежать, обойти лесом, придумать какую-нибудь забавную комбинацию с использованием магии? Удивительно, как много стратегий можно выбрать в игре с десятью действующими лицами!

Я ждал эту игру год и совершенно не разочарован. Но идеальных игр не существует, и в "Аллодах", разумеется, каждый найдет что-то "лишнее" или "недостающее". Мне, например, лишней показалась музыка. Игра такого уровня достойна более серьезного отношения со стороны представителей музыкального цеха. А недостающей — возможности закреплять "горячие клавиши" за всей группой и ее частями одновременно, как в Myth. Но это мелочи. Есть более важная вещь, которая меня гложет. Ощущение некоторой недосказанности.

Проблемы "Аллодов", как ни странно, являются продолжением их достоинств. Складывается впечатление, что игре TECHO в собственных рамках, что она "поджимает" сама себя. Возможностей игровой системы и базы предметов может хватить гораздо на большее, чем на 30 отдельных миссий и multiplayer по локальной сети. Одиночная часть игры проходится до конца за неделю. Разумеется, разработчики сделали все, чтобы вам было интересно проходить "Аллодов" еще и еще: три уровня сложности, четыре различных героя, настройка параметров, да и внутри каждый уровень можно пройти массой способов. Любой RTS с головой хватило бы такого разнообразия, но к "Аллодам" у меня особый счет... Хочется большего. Хочется дополнительных уровней, редактора кампаний и обязательно Интернета!

Ребята из Nival знают об этой проблеме. И, поверьте, у них есть возможности сделать игру больше. Их первый ход — "Аллоды: печать тайны" — перед вами. Теперь наша очередь сделать шаг. У меня есть возможность достать коробку с игрой бесплатно, но я пойду в магазин и куплю ее за свои деньги. И вам предлагаю сделать то же самое. Почему? Потому что, когда вы покупаете коробку, вы голосуете. Вы голосуете ЗА хорошие игры. ПРОТИВ тупости. ЗА свежий взгляд. ПРОТИВ безвкусицы. Мы любим мечтать об играх, которые больше, чем жизнь. У Nival есть потенциал, чтобы доставить нас туда. Я им верю. И если "Аллоды" провалятся, значит, в этой стране пока не готовы к хорошим играм. Dixi.

P.S. За время работы над игрой произошло немало любопытных перестановок. Например, SSI пришлось отказаться от публикации "Аллодов" (и еще семи игр) за рубежом из-за трудностей с финансами. К моменту, когда вы будете держать этот номер в руках, имя нового публикатора "Аллодов" станет известно всем. Ниваловцы обещают нас приятно удивить. В России же компания "Бука" передала права на распространение игры "1С Multimedia", и теперь, получается, что у "Аллодов" аж три хозяина. Все эти пертурбации вызвали немало слухов и кривотолков вокруг игры, и лучшим ответом будут, наверное, сами "Аллоды" — целые и невредимые.



"Аллоды: печать тайны"

Разработчик	**Nival Entertainment**
Издатели	**"Бука", "1С"**

Минимальные системные требования

ОС	Windows 95/NT 4.0
Процессор	Pentium 100
Память	16 Мбайт
Видеосистема	Видеокарта PCI SVGA 1 Мбайт (640x480, 65536 цветов)

Рекомендуемые системные требования

ОС	Windows 95/NT 4.0
Процессор	Pentium 166
Память	32 Мбайт
Видеосистема	Видеокарта PCI SVGA 1 Мб (640x480, 65536 цветов)

Дополнительная информация

- 85 (130 рек.) Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**80%**
Сюжет	**90%**

Интересность

92%











Итак, с некоторым опозданием, как и полагается особо ожидаемой игре, изменив пару раз название, поменяв западного издателя, российского дистрибьютора, но, что более важно, — оставшись прежними внутри, "Аллоды: печать тайны" решили посетить российский рынок. Честно говоря, мы мешали этому, как могли. Часами просиживали в гостях, отвлекая от работы дурацкими вопросами. Требовали писать разнообразные колонки и заполнять огромные анкеты. А чтобы усилить эффект, не печатали их. Но они сдюжили. Добились-таки своего.

Результатом последнего посещения компании Nival Entertainment стало огромное интервью, которое мы представляем вашему вниманию. Там есть все, или почти все, что может заинтересовать неопытного аллодомана (вроде меня). В течение нескольких часов Сергей ОРЛОВСКИЙ (директор Nival Entertainment), Дмитрий ДЕВИШЕВ (дизайн уровней, AI) и Петр ВЫСОТИН (ведущий программист) пытались утолить информационный голод корреспондента Game.EXE.

„Аллоды": и это все о них!

Олег Хажинский

Фото Сергея Цулимова

"Аллоды": дизайн

Беседа о пользе Diablo'вского разнообразия — Есть ли золотой путь? — Так кто все-таки круче?

Game.EXE: Система характеристик персонажей очень проста и прозрачна. В то же время в "ролевых" играх ценятся всевозможные навороты...

Сергей Орловский: Во-первых, я не могу сказать, что наша система "очень" проста. Она существенно сложнее, например, той, что реализована в Diablo. Во-вторых, когда у тебя один персонаж, ты можешь держать в памяти все его характеристики, помнить обо всех его особенностях. Когда у тебя четыре персонажа, это уже значительно сложнее. Мы прикинули, о скольких персонажах человек без напряжения способен помнить во время игры — оказалось, о 6-8 героях. Поэтому примерно такое количество "приключенцев" и оказывается в распоряжении игрока. При этом система их характеристик должна быть достаточно простой. Потом, не знаю, может быть, кому-нибудь нравится выражение "2D6", но, по-моему, "2-12" звучит более очевидно, хотя и скрывает функцию распределения.

.EXE: Практически бесконечное разнообразие вооружения, доспехов и всяческих магических предметов — эта идея была заложена в самом начале работы над игрой?

С.О.: О да. Выражаясь абстрактно, оружие — это некий спектр в пределах материалов. Оружия никогда не бывает много, и оно всегда "дискретно". Магия позволяет добавить в оружие больше измерений и даже заполнить существующее измерение большим количеством "вариантов". Плюс к тому огромное разнообразие дополнительных возможностей, которые открывают множество различных путей решения одной и той же задачи. Не надо упираться и качать свой уровень владения мечом. Можно взять простенький меч с заклинанием "Каменное проклятие" и чувствовать себя уверенно на пустынных ночных улицах. Словом, кто что хочет, тот это и делает. Открытие свободы действий — это и есть самое главное в играх.

(Не прерывая рассказа, Сергей демонстрирует стратегически важные данные, за которые любой игроман продал бы душу дьяволу, — огромную сводную таблицу всех предметов в игре. В таблице 383 строки. Неужели в "Аллодах" почти четыреста различных видов оружия и доспехов? О нет, их значительно больше — в таблице не учитываются магические свойства. Вместе с ними — СОТНИ ТЫСЯЧ различных предметов. Конечно, я незаметно сфотографировал всю таблицу на микропленку, но забыл снять бленду с объектива. Досадно! — **О.Х.**)

.EXE: Как ты считаешь, почему эта замечательная "фишка" с разнообразным оружием так мало эксплуатируется разработчиками?

▼*Сергей Орловский.*



С.О.: Из-за очень сложного баланса. Сейчас уже можно подвести какие-то итоги по разработке — у нас тоже были ошибки, как и у всех. Надо было закладывать балансировку с самого начала и просчитывать все строго математически. Первое время мы полагали, что все можно сделать на эвристиках. К моменту, когда этих эвристик накопилось с несколько десятков, стало понятно, что так просто мы не отделаемся. Тогда все было сведено к достаточно четким математическим формулам и только после этого удалось прекратить "разброд и шатания", хотя формулы периодически достигали совершенно неприличных размеров.

На самом деле, мы не первые и не последние, кто столкнулся с такой проблемой. Я общался с ребятами из Blizzard, спрашивал, каково им было с Diablo. Они сказали, что Diablo было делать достаточно легко, ничего особенно сложного в игре нет. Но вот работа над балансом заняла у них чуть ли не половину времени всей разработки. Мы тоже потратили немало времени на балансировку "Аллодов" и надеемся, что игроки оценят наши усилия.

.EXE: Кстати, о математике. У каждой математической функции есть свой минимум и максимум. Игра потрясающе разнообразна, и это замечательно, но существует ли оптимальная — "золотая" стратегия?

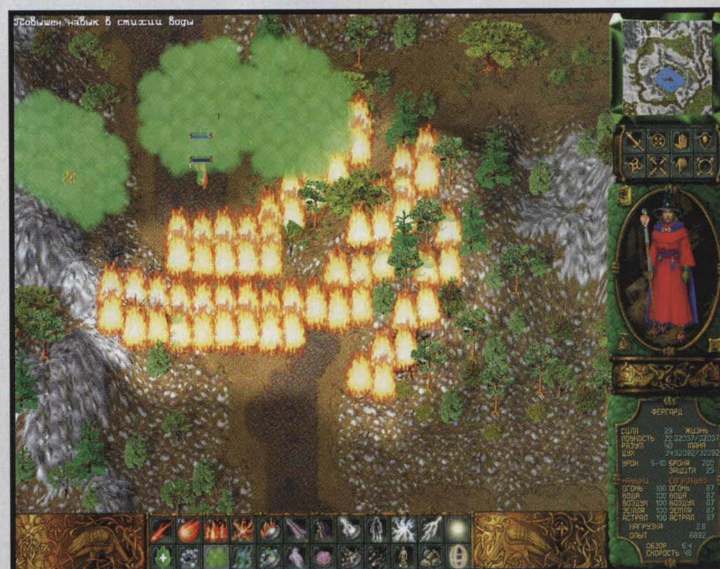
С.О.: Конечно, она существует. Но мы хотим оставить игрокам возможность самим найти свою "золотую" стратегию. Каждый сам ищет свой путь. На самом деле, все очень сильно зависит от характера человека. Даже у нас, в пределах команды, это очень хорошо проявляется. Дима Девишев, к примеру, любитель этакого "атакующего манчкинства". "Двуручный топор покрепче, пофигу, что на мне надето, я всех зарублю, не достанете меня, гады!.." Кстати, Дима у нас — основной сторонник двуручных топоров. Меня более привлекает безопасная игра. Я напяливаю на себя максимальное количество приличных шмоток, и таким образом, у меня всегда остается возможность убежать. Пусть я медленнее расправляюсь с монстрами, зато сам остаюсь целее. Так что вариантов может быть ОЧЕНЬ много.

Когда у тебя есть энное количество денег, ты можешь затариться предметами с защитой от различных видов магии и спокойно встречаться с магом. А можешь купить более продвинутое бойцовское обмундирование, но тогда при встрече с волшебником тебя, скорее всего, убьют. Словом, все как в реальной жизни. И любители жить "на грани", и поклонники спокойной жизни — все они смогут реализовать свои предпочтения в "Аллодах". Но магия — все равно самая опасная профессия.

.EXE: Вот! Поговорим о профориентации. Вы оставили два полярных направления героической деятельности — воинов и магов. Предвижу горы сломанных копий на тему "кто круче — воин или маг?".

С.О.: Воин — идеальный класс для начинающих. Не то чтобы это было сделано специально, но определенный умысел был. Если человек первый раз играет в "Аллодов", крайне рекомендуется выбрать воина. На порядок легче управление, все просто, стабильно и без напрягов. Причем воину "есть куда" развиваться как в начале, так и на поздних стадиях игры.

У мага есть некий "критический" уровень. Вначале ему очень тяжело, действительно тяжело. Особенно в multiplayer, это просто беда — умирать он будет очень много раз. Как только появляются приличные заклинания, в частности телепорт — жизнь мага радикально преображается. Конечно, поначалу телепорт очень слабенький, но "накачав" его как следует, маг получает способность "делать ноги" практически в любых ситуациях. С развитым телепортом жизнь мага превращается в сказку. Он крушит практически всех монстров, имеет возможность защитить себя и от магических, и от



физических воздействий, и в итоге становится весьма "продвинутым" персонажем. Им, в принципе, гораздо интереснее играть, но НАМНОГО сложнее. Маг ошибок не прощает. Если ты ошибся — ты умер.

.EXE: Но постойте, ведь по ходу сюжета к нам присоединяются другие персонажи. И маги в том числе. Трудно идентифицировать себя с кем-то одним, и даже если я — воин, то магом мне придется играть все равно.

С.О.: В принципе — да. Заботиться надо обо всех героях. Если ты начинаешь воином, маг тебе все равно необходим. Воину нужен маг, а магу, кстати, не жить без воина. Если ты начинаешь магом, ты как бы говоришь всем: "Я крут". Поэтому не удивительно, что в очередной миссии к тебе присоединится еще один маг. "Ты выбрал магию? Так вперед!" Кстати, если ты все-таки оказался недостаточно "крут", всегда можно взять воинов-наемников. Наемники-маги гораздо реже встречаются и стоят не в пример дороже. Так что с этой точки зрения, баланс соблюден, и легких путей не будет.

"Аллоды": multiplayer

Как приятно убить друга выстрелом в спину! — Что не так в Ultima Online — Сны о чем-то большем





.EXE: Поговорим о multiplayer'е "Аллодов" в том виде, каков он есть сейчас. 16 героев на одной карте — на что это похоже? Чего больше — deathmatch или cooperative?

(Оживление в зале. Орловский смеется.)

С.О.: Проблема с deathmatch'ем сейчас воспринимается очень остро, потому что убийство человека, сидящего в соседней комнате, расценивается как личная обида на ближайшие полгода. Наверное, поэтому deathmatch у нас не слишком практикуется, хотя, с точки зрения убивающего, это ОЧЕНЬ приятный процесс. Например, в самый ответственный момент кинуть в спину товарища "огненный шар", а потом долго за него извиняться, говорить, что "я целился в монстра". Или: "не ту клавишу нажал, хотел тебя полечить".

.EXE: Значит, все-таки cooperative. При каком, по-вашему, объеме группы она становится неуправляемой, превращается в толпу? Появились ли в группах "приключенцев" какие-то особые профессии?

С.О.: Человек пять-шесть, я думаю... (Пунктуальный Петр Высотин добавляет: "Когда количество людей становится больше количества монстров в средней тусовке".) Оптимальный состав — три воина, два мага. Насчет специализации — получилось так, что персонаж прогрессирует более или менее ровно. Если, допустим, ты очень силен в магии Воды, то быть полным профаном в магии Огня ты уже не можешь. По сути дела, идеальный "лекарь", то бишь аналог "клирика" в AD&D, это маг первого уровня. Почему? Потому, что он больше ничего не умеет. Он может только лечить. И только за это его и можно терпеть в своей группе. Когда маг "прокачается", ему быстро найдется более эффективное применение.

.EXE: Я стал свидетелем, как группа сотрудников Nival загнала бедного тролля в лес и безжалостно расправилась с этим редким существом. Похоже, игроки не брезгуют "грязными" приемами?

С.О.: А что ты хочешь? Монстры по определению сильнее тебя. И что еще с ними можно сделать, как не обхитрить? Причем сидящие здесь достаточно хорошо представляют всю логику поведения монстров, поэтому обдурить их особого труда не представ-



▲Юрий Блажевич, программист.

ляет. Единственно, кого сложно обмануть, это гоблина-лучника четвертого уровня. Эту "заразу" убить очень сложно. Он бегает со скоростью ветра, постоянно отступает и при этом не забывает стрелять по тебе. Поэтому расправиться с ним оружием "ближнего действия" практически невозможно.

.EXE: Я знаю, что чуть ли не половина ваших сотрудников рубится в Ultima Online. По сути дела, Ultima — это прообраз игры, в которую должны превратиться многопользовательские "Аллоды". Каково вам жить с этим?

С.О.: Сейчас расскажу. Когда мы начинали "Аллодов", то знали, что такой проект существует, но никакой информации о нем получить не удавалось. К моменту, когда была полностью завершена разработка игрового дизайна "Аллодов", появились первые FAQ'и по Ultima Online. Мы читали их и ужасались. Елки зеленые! Там было все, что мы собирались сделать сами. Нас охватил легкий ужас. Вроде бы решили создать что-то новое, и опять опаздываем...

И вот Ultima выходит. Конечно, мы купили огромное количество коробок, и народ принялся усиленно изучать UO... Наверное, так бывает всегда — игра в мечтах выглядит значительно лучше, чем в реальности. Когда мы поиграли в нее, когда мы поняли, что она из себя представляет, жить стало существенно легче. Стало ясно, что ничуть нас Ultima не обогнала. Мы реализовали только часть своих идей, а их у нас еще вагон и маленькая тележка.

.EXE: А конкретнее? Что в UO не понравилось?

С.О.: Занудность. Тезис номер один. То есть, может быть, она рассчитана, чтобы в нее играли долго и упорно, но лично у меня свободного времени не очень много. Играть урывками по полчаса невозможно, а взять и потратить всю субботу на брожение в Ultima — организм не выдерживает, надо и отдыхать когда-нибудь. А особого "action" в игре не наблюдается. Сейчас в ней, кстати, многое исправлено, добавлены монстры и так далее. А раньше играть было вообще невозможно. Ты можешь час гулять по карте и НИЧЕГО не сделать. Это не в кайф.

Тезис номер два. Ужасная реализация технологии "клиент-сервер". Говоря образно, для того чтобы мой герой мог плюнуть, я должен сначала залезть на сервер. При этом процесс сопровождается российским лагом от 0,4 секунды и выше. Сильно достает. Взаимоотношения клиента и сервера можно было бы здорово оптимизировать.

Третье. Недостаточно развитая экономическая модель. Да, я могу зарабатывать себе на жизнь трудом. Например быть швеей. Хотя это, конечно, жутко интеллектуальное занятие — сидеть и тыкать два часа в одни и те же кнопки, чтобы пошить себе двадцать две куртки, а потом пытаться их сбагрить. Два часа монотонных движений мышью — меня это, например, бесит. Причем непонятно, ради чего все это. Да, я заработаю денег. Да, я могу купить корабль, могу приобрести дом, замок... И все! Мне не во что вкладывать деньги. Конечно, я не развился до уровня Super Lord и не протащился от крутизны своего замка. Видел я эти замки. И что? И ЭТО цель? Конечно, есть кланы, есть PK. Но в наших российских условиях, играя урывками по полчаса, вести какую-нибудь сознательную групповую деятельность очень непросто. Не вижу цели. Чего я могу достичь?

.EXE: Хорошо. Давай оттолкнемся от твоих последних слов. Что есть ЦЕЛЬ для тебя? Что собираетесь сделать вы?

С.О.: У каждого человека есть нереализованное... порой не то чтобы жажда власти, но желание доминировать над другими. Кстати, очень сильно проявляется во всех online RPG, и в данном случае эта та струнка, на которой стоит играть, на мой взгляд. Виртуальный мир. Никого не интересует, кто ты есть на самом деле. Ты можешь быть кем угодно, и игра должна позволить тебе стать КЕМ УГОДНО. Термин "виртуальная жизнь" опошлен до предела, его употребляют просто как модное словечко, но те, кто играл в MUD, знают, что виртуальная жизнь существует. Минус всего этого безобразия состоит в том, что он требует огромного количества времени, и наступает момент, когда ты начинаешь задумываться: а что тебе важнее "реальная" жизнь или "виртуальная"?

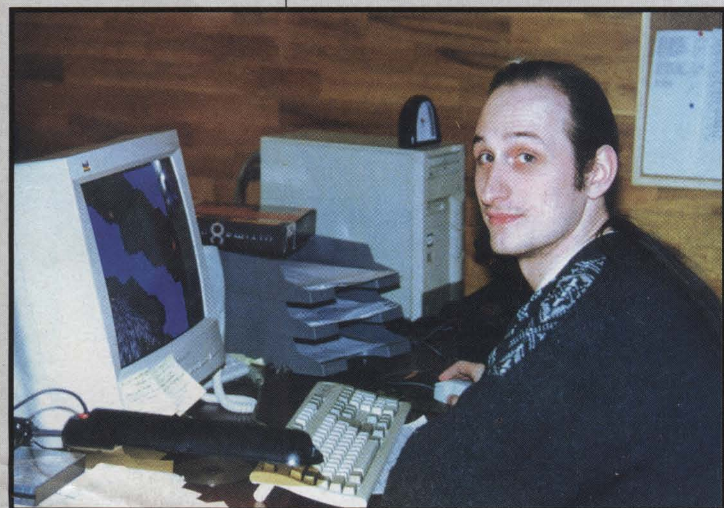
Человек в Ultima Online не может стать Лордом Бритишем по определению, потому что он не Ричард Гэрриот. Надо сделать такую игру, в которой это было бы ему позволено. Игрок должен реализовывать свой творческий потенциал. Да, поначалу игра может быть более или менее монотонной. Но человек должен знать, что впереди его ожидает действительно великая цель. Возможность конструирования на высоком уровне, это как раз та цель, ради которой стоит бороться. Чтобы ты мог взять и построить СВОЙ город, такой, как тебе хочется. Пускай кто-то будет его ругать, кто-то хвалить, но все будут знать, что это ТВОЙ город. Создать свой остров, задавить всех экономически или силовыми мерами. Нужны глобальные цели. В UO ты локален, ты существуешь в одной точке, и все.

Впрочем, не следует понимать меня превратно. Я вовсе не пытаюсь преуменьшить заслуги UO перед мировым сообществом. Ultima в целом — замечательная игрушка, прорыв в индустрии online-развлечений. Фактически, Origin стала первой фирмой, реально собирающей деньги с Интернета. Но Ultima — это не предел. Это только начало.

"Аллоды": искусственный интеллект

Групповое мышление — Во что играет AI — Орки не всегда любят бегать

▼Дмитрий Девишев.



.EXE: Начнем с простого. Есть в вашем AI что-то такое, чего нет в обычных RTS?

Дмитрий Девишев: Есть. Например групповая логика. У игровых персонажей больше уровней логики. Обычно в стратегических играх юниты бродят либо сами по себе, либо толпой. У нас все сложнее. Юнит может быть сам по себе, юнит может быть в группе, принадлежать игроку, находиться под действием "скрипта" (языка, описывающего поведение NPC. — **О.Х.**), и его действия зависят от его логики и того, в какой ситуации он находится.

Группа действует заодно. Если ты "наехал" на кого-то одного, вся толпа бросается на защиту своего товарища. Но внутри группы разные ее члены ведут себя по-разному. Воины пойдут рубиться вперед, лучники постараются держаться на расстоянии. Если линия обороны воинов будет прорвана, лучники начнут искать пути к отступлению. Маги всегда стоят на заднем плане и изо всех сил пытаются помочь команде. Лечат раненых, "кастуют" на воинов "защиту" и сыплют "молниями". Если во вражеской группе маг за главного, то ее члены практически все время будут находиться под действием всевозможных тонизирующих заклинаний типа "Удача в бою".

.EXE: Выбирают ли наши противники, на кого нападать в первую очередь, или просто ломят всем скопом?

Д.Д.: У нас есть специальная система "целеразрешения", в которой маги оценены весьма высоко. Также в числе первых кандидатов на уничтожение находятся летающие юниты и лучники. Очевидно, что меньше всего ценится "многохитовый" воин, обвешанный броней по самое "не хочу". Учитывает-

ся очень много факторов. Если, например, маг и воин идут бок о бок, то сначала нападут на мага.

.EXE: Каверзный вопрос. Разрабатывая AI, не возникает ли желания упростить себе жизнь, предоставляя врагам "скрытую" информацию? Другими словами, умеет ли AI role play'ить?

Д.Д.: Он ДОЛЖЕН role play'ить. Желание использовать скрытую информацию, конечно, есть, но дело в том, что такие "хитрости" со стороны разработчиков всегда становятся заметны. Я не думаю, что у игрока возникнет много приятных эмоций, когда он обнаружит, что его соперник откровенно cheat'ит. В своем пределе такой подход приведет к следующей ситуации: игрок входит в миссию, а вокруг него плотным кольцом стоят все монстры, которые только есть на этом уровне. Через полсекунды игрок погибает, AI побеждает. Есть ли в этом смысл? Я не думаю.

.EXE: Мне показалось, что NPC как бы "привязаны" к тому месту, где они стоят перед началом игры. Были случаи, когда откровенно превосходящая по силе тусовка орков вдруг остановила преследование и вернулась на свое место.

Д.Д.: Дело в том, что кроме стандартных алгоритмов, управляющих поведением юнитов, в игре есть еще и так называемые "скрипты", которые имеют более высокий приоритет. Скрипты предписывают персонажам вести себя так, как от них требует сценарий, заставляют их правильно отыгрывать свою роль. Тем оркам, наверняка, была дана команда "Охранять". В деревне, к примеру, орки имеют тактическое преимущество. Если их выманить в лес, они его потеряют. Поэтому скрипт не позволяет оркам удаляться слишком далеко от места своей работы. Если орки решат, что их подло выманивают, они вернутся в замок и займутся зализыванием ран.

Так что поведение персонажей определяется на этапе проектирования миссии. Если у нас есть дракон, смысл существования которого — летать по всей карте и пожирать каждого встречного, то именно этим он и будет заниматься. А гоблинам, охраняющим деревушку, нет резона мчаться через горы и долы, чтобы сразиться с быстроногим героем, оставляя при этом родной дом без защиты.

В больших миссиях, где вам приходится участвовать в крупномасштабных боевых действиях вроде атаки лагеря разбойников или осады крепости, противник ведет себя на высоте. AI меняет свою тактику в зависимости от ваших действий. Одни посты усиливаются, другие расформировываются. Силы перебрасываются с одного фланга на другой, лучники и маги удаляются на безопасное расстояние, и тому подобное.



▲Николай Копылов, программист.

"Аллоды": дизайн уровней



Как это делается — В лоб или по лбу? — В поисках магазинов

.EXE: Главному дизайнеру уровней — мои комплименты. Миссии вышли очень интересными, и за каждым поворотом дороги видна работа и мысль. Расскажи, как это происходит? Вот дают тебе редактор миссий. Перед тобой ровное поле, а нужно сделать ИГРУ, в которую интересно будет играть тысячам, а еще лучше десяткам тысяч людей. ("А еще лучше — миллионам", — справедливо замечает Сергей Орловский.)

Д.Д.: Миллионам? Хмм... Сначала разрабатывается общий сюжет, затем делится на конкретные миссии. Так что перед началом работы над миссией уже известна ее сценарная подоплека. После этого создается эскиз миссии, "скетч", в котором расписываются основные идеи конкретной миссии. По эскизу выполняется макет ландшафта в редакторе, расставляются монстры, и пишется собственно "скрипт". (Роман Козлов, ответственный за редактор миссий, вставляет свое веское слово: "Потом оказывается, что в скрипте чего-то не хватает, и приходится дописывать, доделывать, улучшать".) Да, многое формировалось прямо на ходу, в процессе работы над миссиями.

Получается так, что на разных этапах работы над миссией к проекту подключаются разные люди. Конечно, изобразить красивый ландшафт лучше выйдет у "всяких там" художников, а скрипты писать — у программистов.

.EXE: А как "не перегнуть палку"? Как сделать так, чтобы уровень был сбалансирован?

Д.Д.: Здравый смысл помогает при разработке уровня, но его, к сожалению, не всегда хватает. Свежеиспеченный уровень подвергался тщательному тестированию. Для каждой миссии у нас были нарисованы гигантские схемы, таблицы, в которых все просчитывалось. Сколько денег должно "лежать" на уровне, каков должен быть примерный уровень монстров, чтобы дать достойный отпор "средней" партии "приключенцев", и т.д.

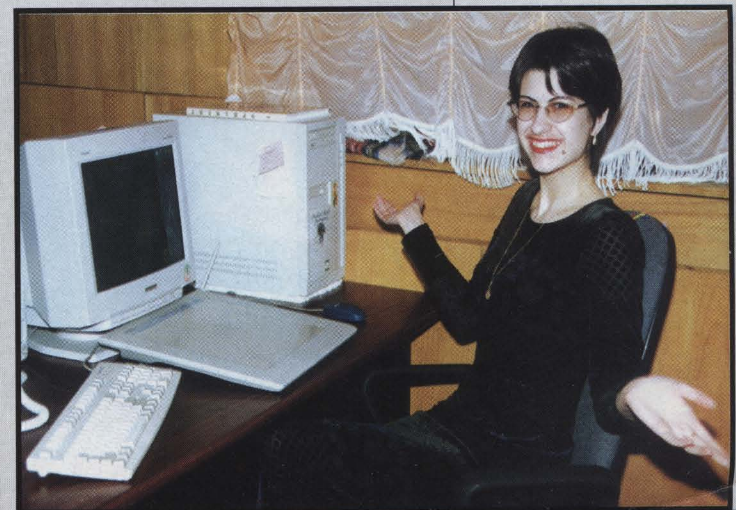
Практически все миссии имеют несколько вариантов прохождения. Даже слабая партия может пройти сложный уровень, отделавшись "малой кровью". Монстров можно просто обойти лесом, перехитрить, короче, решить проблему без насилия. Правило одно: чем больше ты затратил "серого вещества", тем легче миссию проходить. Есть два различных подхода к прохождению — военный, "в лоб", и "квестовый", с помощью разнообразных хитростей.



▲Алексей Борзых, 3D-художник.



▲Александр Корабельников, художник.



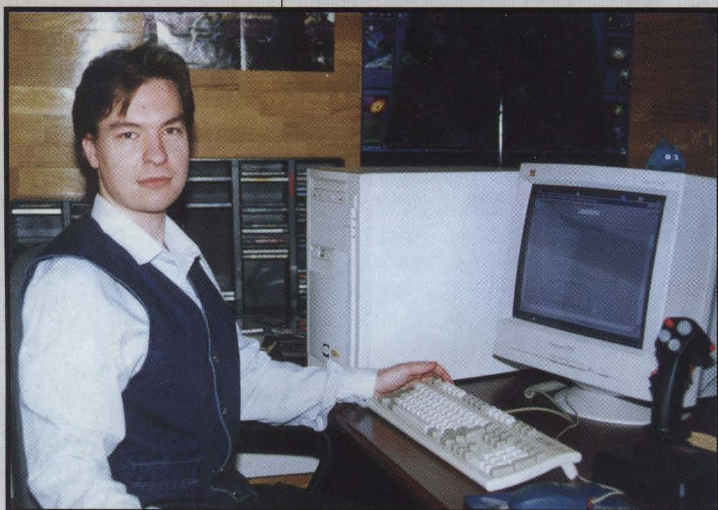
▲Елена Рычкова, главный художник.

.EXE: Есть ли в multiplayer-играх нечто подобное? Каков вообще был подход для разработки multiplayer-карт?

Д.Д.: Во-первых, это гораздо проще. Здесь требуется лишь разнообразие. Человек впервые очутился на карте, стал бродить. Что-то привлекло его внимание, и он отправляется поближе. Других людей привлекают другие конкретные места. Есть местечки, интересные для магов, есть — для воинов. Есть места, где вообще без большой группы не пройти. Человек начинает открывать для себя новый мир, встречается с опасностями, находит безопасные уголки, точки, где можно раздобыть денег, где лучше "поднимать" своего персонажа. Мы прячем на картах магазины, в которых продаются редкие предметы. В такие места новичку без помощи "старших товарищей" попасть ох как нелегко...

"Аллоды": красота спасет мир

Специалист по дубинам — Художника обидеть легко — Программисты ничего не понимают



▲Петр Высотин.

(К сожалению, когда очередь дошла до художников, на дворе было уже заполночь, и уставшие "артисты" разбрелись по домам. "Ранние пташки", говорили о них прочие сотрудники, упорно продолжая работать. То бишь играть. Что, в общем, для них сейчас одно и то же. За художников вызвался отвечать сам Сергей Орловский.)



.EXE: Сотня с лишним моделей оружия, доспехов и магических одеяний — это огромная работа! У вас в команде есть специалист по средневековому вооружению и нарядам?

С.О.: Нет, ярко выраженного специалиста по вооружению, в отличие от других, у нас не было. Но я считаю, что мы с этой задачей все равно справились достойно. Существует много литературы на эту тему, а люди у нас неглупые и способны читать. Причем чтением занимались все подряд, а не только художники.

Кстати, "художники" — это слишком абстрактно. Есть человек, отвечающей за общий стиль. Он разрабатывал эскизы практически всего, что есть в игре. Такой человек позволяет держать игру в едином стиле независимо от того, сколько человек ее делают. Это Николай Козлов, художник-постановщик. Он придумывает, как должна игра выглядеть. Есть художники, которые работают в выбранном постановщиком направлениях.

Построение 3D-моделей — совершенно другое занятие. Понимаешь, одно дело придумать хорошего монстра, другое — грамотно его спроектировать, расставить источники света, подобрать нужные текстуры, что-то подкрасить. Следующая часть работы — компоновка всего. Видеоролики — еще одно направление. Так что у каждого из художников — своя специализация. Лена Рычкова руководила всем этим процессом. Она хорошо разбирается во всех технологиях, хорошо знает и 2D, и 3D.

Художники — это живой организм. Нельзя сказать, что он "выделен" из команды. Нет, он часть команды, как и программисты. Тоже живой организм.

.EXE: Хорошо, и как эти "организмы" друг с другом общались? Диктовали ли вы художникам, как и что должно быть нарисовано?

С.О.: Нет. Ни в коем случае! Все, что вы видите на дисплее, от начала и до конца придумано художниками. Это их часть работы, и мы доверяем их мастерству. Вот случаи "обратного давления" случались.

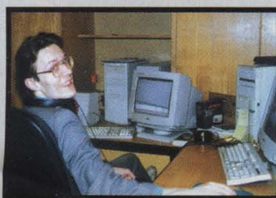
Петр Высотин: Лично я все время с ними спорил. Мне, как "главному ответственному за технологии", приходилось следить за тем, чтобы игра вписывалась в установленные системные требования. Художники хотят сделать все красивее, и мне приходилось все время обрывать им крылья. "Это будет слишком тормозить, это не поместится в память и т.д."

С.О.: "...А давайте сделаем true color." "А вот здесь давайте поставим фонтан и будем обновлять спрайт каждый кадр." А программисты упираются: обновлять будем раз в секунду, иначе все будет чудовищно тормозить. Так и живем.

"Аллоды": программирование

1600x1200 — это слишком жирно! — Gene Wars rules — Много ли математики в молнии

▼Роман Козлов, системный администратор.



Петр Высотин: Когда мы только приступали к работе над игрой, было немало сомнений — какое выбрать разрешение и глубину цвета. 256 цветов, Hi Color, то и другое вместе... Мы остановились на Hi Color, и сегодня стало ясно, что не ошиблись. Тот же StarCraft в 256 цветах на сегодня смотрится, честно говоря, не очень. Насчет разрешения: игроки могут выбрать любой режим — от 640x480 до 1024x768. Были у нас тестовые версии, поддерживающие разрешения до 1600x1200, но решено было отказаться от этих режимов — слишком уж мелкими смотрятся юниты.

.EXE: Интересно, какой процессор нужен, чтобы гонять "Аллодов" в 1024x768?

П.В.: P233 или P266 и 32 мегабайта ОЗУ должно хватить. А вообще, игра работает и на P100 с 16 Мбайт, мы проверяли. Это для 3D action требуется 25+ кадров в секунду, а для RTS вполне хватает 10-15.

Теперь о рельефе. В свое время на нас большое влияние оказала игрушка Gene Wars. Там был очень быстрый 3D-ландшафт. В принципе, он был похож на аналогичный в Settlers, но гораздо, гораздо быстрее. И тогда мы решили сделать что-то похожее, только в прямоугольной проекции. 3D-рельеф был обязательным условием перед началом разработки. Он давал нам возможность использовать "физику" — с горки дальше видно, на горку юниты двигаются медленнее, с горки быстрее. Все эти возможности стремительно, в течение полугода стали стандартом, а ведь когда мы собрали первую "дему" в мае-июне прошлого года, радости не было предела — "как круто, у нас динамические зоны видимости". А сейчас смотришь — в StarCraft это есть, в Dark Reign тоже...

Подход, реализованный в Total Annihilation, в нашем случае не годится. Здесь требуется большая гибкость при создании ландшафта,

юмористический квест :

3 CD

ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ
СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

Призы :
"Фантазия"
"Аниграф"

АВРОРА

до 16 лет



70 персонажей

Озвучено актерами студии "Союзмультфильм"



16- битный звук

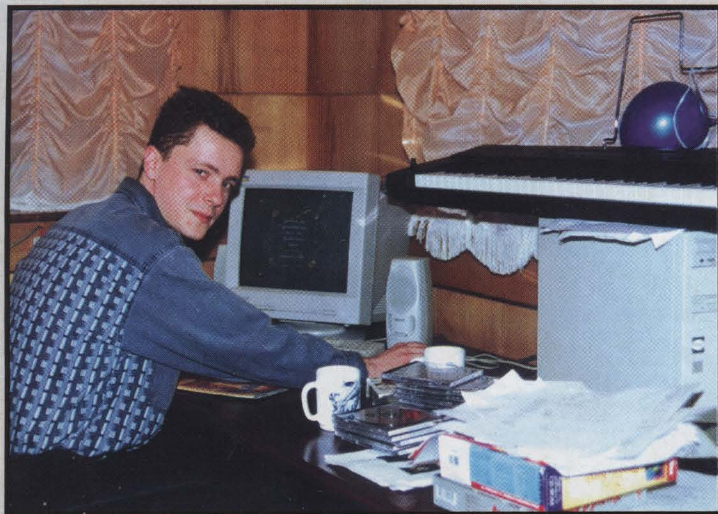
Hi Color

SBG

Бука
BUKA ENTERTAINMET

WWW.buka.com

80 откровенных сцен о гражданской войне ...



▲Михаил Матвеев, звукорежиссер.

и пересчитывать всю карту целиком для нас неприемлемо. Поэтому мы используем "тайлы", кусочки изображений, с помощью которых можно быстро и наглядно создать оригинальный ландшафт. К тому же такой подход позволяет избежать лишних затрат памяти на хранение местности, а значит — освободить ее для других объектов. У нас более пятидесяти различных видов деревьев, еще больше — зданий, всякие камни, статуи, тотемы и т.д.

.EXE: Оригинальный момент — смена дня и ночи в ходе миссии...

П.В.: Да, солнце движется по небосклону, тени меняют направление. Миссия обычно начинается в шесть утра, и при средней скорости одна минута идет за час. Ближе к ночи меняется не только освещение, тени вытягиваются и становятся более "жидкими". Солнце в игре не единственный источник освещения. Костры, магические фонтаны, всевозможные заклинания — все они освещают землю в любое время дня и ночи.

На основе этого эффекта мы придумали даже два специальных заклинания — "свечение" и "тьму". "Свечение" освещает дорогу людям, а монстров заставляет щуриться. А "тьма", наоборот, — сужает людям обзор. "Тьма" производит еще и психологический эффект. Например, наши драконы очень любят погружать игроков в тьму...

.EXE: Скажи пожалуйста, во всех этих роскошных магических эффектах, вроде "исцеления" или "молнии", чего там больше — программирования или художественных эффектов?

П.В.: Примерно пополам. Сами "частички" изображения рисуются художниками, а задача программиста — их красиво прокрутить. Например, эффектом "молния" занимался Юрий Блажевич, выпускник Физтеха, кстати. Так вот, он долго сидел в MathCAD, решал уравнения, выводил формулы. Там была математика, и достаточно серьезная. Или, скажем, эффект "стеклышко" — звуковая волна, распространяемая летучими мышами, — это классический пример "чистого программирования".

"Аллоды": наперегонки со временем

Как думать на год вперед — Полный 3D — Догнать и обогнать жизнь!

▼Алексей Свиридов, сценарист.





.EXE: Вопрос глобального плана. Ты ведь, Петр, давно занимаешься этим делом, программируешь игры?

П.В.: Да, до "Аллодов" я занимался разработкой Total Control. Не все, кстати, знают, что после первого Total Control были начаты работы над второй частью игры. Правда, дальше уровня "движка" дело не пошло, но зато я накопил немало опыта в работе с hi-color-графикой и вообще программирования под Windows 95.

.EXE: Так вот, на мой взгляд, разработчик, программист игры изначально находится в невыгодной ситуации. Продукт разрабатывается годы, и чтобы сейчас игра выглядела современной, она должна быть фантастической, почти нереальной. Как это — думать на полтора года вперед?

(Орловский немедленно реагирует: "Очень просто. Надо думать на полтора года вперед".)

П.В.: Мне кажется, необходимо всегда иметь самый мощный компьютер, который на данный момент можно достать. Скажем, сейчас самый "крутой" PC — Pentium II 333 МГц, значит, он должен стоять на столе у разработчика. У меня, правда, стоит 266-й. Когда у программиста, который делает "движок", в распоряжении "тачка" типа P133, ничего хорошего не получится. То есть игру надо писать на компьютере, который станет ширпотребом через год-полтора. Мне кажется, в нашем случае все получилось удачно. Мы рассчитывали на год, но слегка опоздали, и все равно "движок" не выглядит устаревшим.

С.О.: Кстати, полезно еще предполагать, какие новые идеи и течения появятся в дизайне, и постоянно за этим следить. Мода тоже предсказуема...

А помимо железа нужно хорошо знать, что будет твориться и в мире софта через год-полтора. Наладив достаточно приличную связь с Intel и Microsoft, двумя основными компаниями, которые сейчас делают погоду на компьютерном рынке, можно получить представление о технологиях, которые появятся через полгода-год. Соответственно, пройдет еще год, и эти технологии станут использоваться в игрушках. А значит, "заложившись" на них несколько раньше, можно сделать что-нибудь приличное.

На самом деле, ничего сверхоригинального в области графики не происходит. То, о чем сейчас говорят как о верхе совершенства, на самом деле существовало уже многие годы. Просто только сейчас мы получили возможность запустить все это дело в реальном времени. А алгоритмы остались теми же самыми. Так что идея очень проста. То, что сейчас ты можешь сделать не в "реал-тайме", через год сможешь запустить со скоростью 25 fps.

Журналисты всегда подкалывают нас: "Почему у вас такие высокие системные требования?" На "Аниграфе" нас все спрашивали: "Кто же будет в это играть? Ни у кого нет таких машин!" И что? Прошло полгода, и у всех уже есть "такие машины". Люди иногда забывают, что время-то идет...

.EXE: Трудно удержаться от следующего вопроса. Ваша следующая игра... (Орловский нахмурился). Какие технологии вы сейчас "закладываете" в нее?

П.В.: 3D. Весь мир катится к 3D. Мы смотрели картинки из Ultima 9...

.EXE: Это где минимальные требования — P233?

С.О.: Я считаю, это маленькие требования. Все как-то развозмущались, а ведь в Origin правы. Есть, к слову, такая компания Eidos, так вот, она не принимает на рассмотрение от разработчиков проекты RTS, в которых нет ПОЛНОГО 3D. Это тоже показатель.

П.В.: Я могу сказать, что нам даст это 3D. Полностью трехмерные юниты, вращение и масштабирование игрового поля. Но главное — мы сможем (я думаю, что сможем) полностью переодевать наших 3D-персонажей непосредственно на поле битвы, в реальном времени.

.EXE: А что кроме 3D? Ведь это еще не все...

П.В.: Куда движутся игры? Туда, где можно будет давать игроку больше возможностей, где игра приблизится к жизни. Жизнь — это предел, максимум.

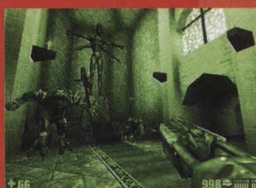
С.О.: Какой максимум? Это далеко не максимум. Это некоторое среднее значение. Сейчас игры догоняют жизнь. Скоро начнут, видимо, обгонять. И это будет еще интересней. Так что мы сейчас активно работаем над расширением и усовершенствованием мира "Аллодов", чтобы дать еще больше свободы игроку, преодолеть существующие ограничения, создать конструктор, из которого игроки будут лепить все, что им захочется. Чтобы сделать действительно виртуальный мир, в котором люди будут реализовывать свой творческий потенциал.

Раскрою небольшой секрет. У нас есть идеи и по части чисто экономических игрушек, и насчет того, как привнести экономические компоненты в "Аллоды". Может быть, попробуем себя совсем в других, неожиданных для вас жанрах. И, конечно, у нас есть море идей насчет online-игр. Так что "следите за рекламой"!..



A C T I O N

Unreal



Едва ли Unreal превзойдет успех своего главного конкурента. Для этого у него кишка тонка. Тут надо быть лучше ровно в два раза.

30

Incoming



Incoming — триумф игры света. Картинка меняется каждое мгновение, никогда не повторяясь. Никогда!

34

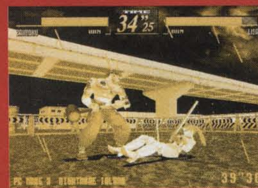
Spec Ops: U.S. Army Rangers



Оказывается, бывают захватывающие игры, обходящиеся без использования фантастической литературы, оказывается, кроме Q есть еще что-то...

36

The Last Bronx



Для поклонников жанра, для соскучившихся по жанру, для обожателей японской анимации, для двух любителей пива, желающих сломать клавиатуру, да мало ли еще для кого. Образчик драки, весьма аккуратно портированный с Sega Saturn. Но без поддержки видеоускорителя счастья в этой жизни игра не прибавит.

40

Х.Мотолог

В прошлом номере народ хором, не спросив разрешения у ББ, написал о чудной московской погоде. Конечно, больной вопрос, но все-таки, согласитесь, это было несколько пошловато. Но не возвращаться же к дешифровке моей группы крови или рассказу о том, как она менялась у меня на протяжении нелегкой жизни! А может, написать про борьбу за мир?.. Нет, сегодня что-то не хочется.

Хотя бороться за мир, конечно, надо. Борьба за мир происходит в каждом из нас. Как, впрочем, и борьба за войну, по странным причинам игнорируемая борцами за мир.

А это неправильно. Если бороться только за что-то одно — это профанация. Необходимо одновременно бороться и за то, и за другое. Это единственный приемлемый способ существования. А все остальные способы, соответсвенно, — неприемлемые. Почувствуйте разницу. А то сплошь получается однобокость... Как в этом номере. Этакие жирные превью на могучие игры будущего и ссохшиеся истерзанные рецензии на неизвестно что. Так и непонятно, зачем нам Unreal, очень понятно, чем Incoming лучше Extreme Assault, и абсолютно ясно, что Spec Ops — это нечто, и конкуренты могут начинать лить крокодиловы слезы. Вы слышали: всем плакать полчаса! Выход игры намечен на апрель.



Пользуясь случаем, хочу передать товарищеский привет всем тем, кто так долго настаивал на появлении в номере читов. Получите свою порцию попсы, но обязательно распишитесь в получении. Читерство не путь и даже не дорога. Это позор. Давить! Да!..



Месть для десятерых

Компания Reality Bytes продолжает тяжкие труды, длящиеся уже более года, над игрой-эпохалкой **Dark Vengeance**. Труды, повторимся, конечно, тяжкие, однако, решив не утруждать себя придумыванием чего-то особо оригинального, ребята занялись производством обычного клона. Под штамп подвернулся незабвенный Tomb Raider.

Чтобы клон хоть чего-то стоил, его необходимо нашпиговать множеством мелких и крупных "новшеств", которыми можно будет потрясать на публике, утверждая, что они-де революционны. Честный 3D engine, полигональные монстры и персонажи — вещи сегодня достаточно распространенные, поэтому в нагрузку к ним Dark Vengeance предлагает кучу анимационных эффектов типа "след от взмаха меча" и т.п. Если в некоторых играх можно выбрать персонаж из 3-4 вариантов, то Dark Vengeance предлагает нам целых десять героев: варвар, алхимик, друид, паладин, жрица, убийца, колдунья, маг, лучник и амазонка. Кроме того, была введена RPG-подобная система обучения персонажей с улучшением отдельных характеристик и появлением новых способностей по ходу игры. Этот "ход" будет сопровождаться применением всевозможных средств поражения, как обычных, так и магических. Исходя из основного принципа клонирования (подмена качества количеством), список их будет более чем достаточен.

Dark Vengeance предлагает нам целых десять героев: варвар, алхимик, друид, паладин, жрица, убийца, колдунья, маг, лучник и амазонка.

Сюжет все еще не прошел стадию окончательного утверждения, но авторы обещают тесно увязать его с процессом прохождения игры. Single



player будет состоять из 20 миссий, проходящих как на открытом пространстве, так и в затхлых помещениях. Чтобы не шибко страдать от затхлости, пришлось сделать поддержку Direct3D и 24-битный цвет (последнее — только для обладателей MMX, остальным придется довольствоваться 8-битным). В Multiplayer-режиме до 32 человек смогут помериться длинной меча через Интернет или по локальной сети. Может быть, не так все и плохо, может быть, и клоны могут быть лучше оригинала, но узнать, так ли это, мы сможем не раньше осени 1998 года.

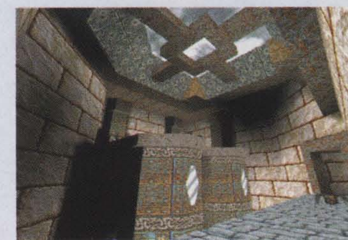
Этот Hexen будет вечным

Незадолго до выпуска Hexen 2 Raven торжественно клялась, что это будет последняя часть трилогии о Змеиных наездниках (Serpent Raiders). Вроде бы так и получалось. Самые терпеливые из вас, дойдя до последнего уровня, помогли Eidolon'у (последнему Наезднику) вернуться туда, откуда он пришел. Счастливому населению Thyrion'а грозило безоблачное прозябание в мире и спокойствии. Но тут Raven объявила о создании Mission Pack'а, и сразу же на сцене появилось очередное действующее лицо — злобный маг по имени Praevus, решивший оживить всех трех Наездников разом и использовать их магию в собственных, несомненно, корыстных интересах. Словом, нас ждет еще одно продолжение Hexen 2 под названием **Portal of Praevus**,



являющееся очередным доказательством того, что при желании и определенном опыте можно развивать сюжет ровно столько, сколько нужно.

Для полноты ощущения непрерывности сюжетной линии события начинаются прямо в резиденции Eidolon'а, откуда игроку предстоит спуститься в лежащий под ней подземный лабиринт и обшарить пять уровней в поисках нескольких вещей, открывающих дорогу в Тибет. После успешного решения этой задачи он попадет в новый лабиринт, но уже из десяти уровней, в которых и прячется очередной враг человечества, подлежащий безжалостному уничтожению. Впрочем, вряд ли он действительно прячется, сидит себе спокойно или не очень (кто его мерзкую душу знает) на последнем из этих десяти уровней и ждет своей погибели от вашей руки. Тибетская часть действа называется Tulku, что переводится как "реинкарнированное тело". Кстати, по поводу рождения этого названия есть занятная история. John Zuk (ведущий дизайнер) в поисках какого-нибудь слова, звучащего по-тибетски, открыл книгу о тибетском буддизме, выписал несколько слов и устроил среди разработчиков голосование. Большинство предпочло "Tulku", а уж потом стало





МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

РОМАНОМ КОСЕНКО

(по пресс-релизам фирм-разработчиков и информации в WWW).







известно значение этого слова, удивительно точно соответствующее сюжету. Другим новшеством, помимо пятнадцати уровней с иголочки, станет появление в списке доступных персонажей некой Demoness — бывшей приспешницы Eidolon'a, ныне преследующей свои собственные цели. Для их достижения у дамы есть и собственные средства. Ничего конкретного об оружии пока неизвестно, но две способности Демонессы описаны довольно подробно. Первая связана с крыльями, большую часть времени болтающимися у нее за спиной. Свободно летать она, конечно же, не может (комплекция, увы, не та), но, прыгнув и раскрыв крылья, способна пролететь значительное расстояние. Второе умение — защитное. Если у Demoness мало здоровья, то каждое нанесенное ей повреждение добавляет и эквивалентное количество маны, увеличивая тем самым ее шансы остаться в живых, отразив атаку.

С момента выхода Hexen 2 до начала работ над Mission Pack'ом, по словам разработчиков, прошел целый месяц, в течение которого они усиленно изучали отзывы игровой общественности. Многих игроков сильно раздражал чересчур длительный процесс загрузки. Raven удалось уменьшить его почти на треть, оптимизировав внутреннюю организацию игры. Обещано, что все желающие, воспользовавшись патчем с сервера Activision, смогут улучшить работу и самого Hexen 2 без приобретения Mission Pack'a, выпуск которого, кстати, планируется на апрель.

Свет как светоч

Вот ведь, как бывает. Вдруг, откуда ни возьмись, появился Human Soft. Да не просто появился, а предъявил общественности engine собственной выделки под названием **Seed**, а также одноименную игру, находящуюся пока в ранней стадии разработки. Само по себе появление нового имени в отрасли — событие не очень знаменательное, но уж больно интересный проект затеян этой Human Soft.

Стартовав около двух лет назад, разработчики поначалу двигались по накатанной колее: сформировали основную концепцию, придумали псевдогероический сюжет, приступили к реализации идей, в чем-то более осязаемых, чем голова девелопера. Но игре чего-то не хватало, какой-то "изюминки", выделяющей ее из пусть разношерстной, но в целом однообразной толпы 3D-шутеров. Необходимо было акцентировать на чем-то внимание и сделать это "что-то" значительно лучше, чем у других, чтобы потом можно было с гордостью демонстрировать окружающим.

Надо сразу отметить, что в основе сюжета игры лежат сакраментальные в игровом мире понятия Свет и Тьма. Зло захватило власть, и тьма, холодная и осязаемая, опустилась, в прямом смысле, на мир (любят все-таки разработчики сразу провести "генеральную линию" между хорошими и плохими ребятами). Герою же, то есть вам, как обычно, "больше всех надо", и теперь вам, то есть ему, предстоит возвращать людям — свет, крестьянам — землю, а детЯм — мороженое.

Слуги Тьмы, противостоящие главному персонажу, имеют ряд достаточно специфических особенностей. Некоторые из них могут запросто вылезти из тени, падающей на стену, другие, невидимые в обычном мире, "проявляются" только в свете определенного цвета. Окружающая среда не менее своеобразна, чем ее обитатели. Например, недолгое пребывание на "цветном солнышке" может начисто отбить у вашего персонажа желание и способность продолжать свою бренную жизнь, а для открытия некоторых дверей может понадобиться не нажимать на кнопки или дергать за рычаги, а заслонить какую-нибудь выемку от света.



В итоге, в связи с сильной "световой" направленностью проекта, решено было выделить в игре именно систему освещения, подняв ее на максимально высокий уровень. Осмотревшись по сторонам, разработчики, не долго думая, выбрали pixel-based ray tracing (трассировка лучей, обычно применяемая в системах трехмерного моделирования на графических станциях более высокого уровня, чем простая персоналка). А потом добавили в игру colored lighting (цветное освещение — заметьте, что события происходили два года назад!). Благодаря тому что тогда избалованность общественности 3D-акселераторами была еще крайне низка, Seed может легко и непринужденно обходиться без них, поддерживая 16- и 32-битный цвет в программном режиме. Строго говоря, обычный Voodoo не способен с ним работать из-за отсутствия такой важной функции, как pixel-based addressing (работа с отдельно взятыми пикселями). На моей памяти это вообще первая игрушка, которая, по заявлению авторов, в software-режиме выглядит значительно лучше, чем в акселерированном. С другой стороны, свежеиспеченный Voodoo 2 уже без труда справляется с вышеуказанной операцией, поэтому от Seed следует ожидать поддержки именно Voodoo 2.

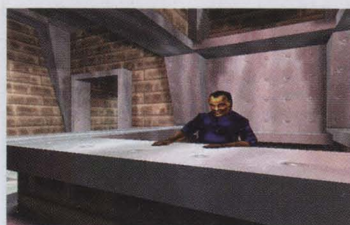
Недолгое пребывание на "цветном солнышке" может начисто отбить у вашего персонажа желание и способность продолжать свою бренную жизнь...

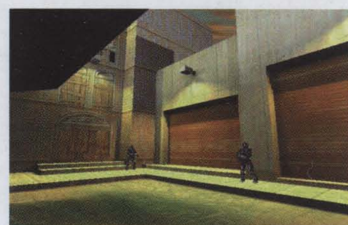


Тени в игре и правда выглядят великолепно: соединяясь друг с другом, они формируют очень реалистичную картину. К сожалению, увидеть и потрогать собственными руками этот символ победы гения программирования над костным компьютерным железом мы сможем никак не раньше октября 1998 года.











Реквием по концу века

Чувствуете близость конца эпохи? Нет? А вот разработчики из разных компаний, похоже, ощущают все фибрами. Причем столь сильно, что придумывают невероятно похожие по сюжету игры. В прошлом номере .EXE уже писал об игре Messiah от Shiny Entertainment. Сегодня на повестке дня ее брат-близнец по имени **Requiem: Wrath of the Fallen**, который разрабатывается в Cyclone Studios

Вы будете смеяться, но AI тоже должен быть вполне "на уровне". Монстры смогут бегать, прыгать, приседать, уклоняясь от вашего огня...

(напомню: это создатели Uprising).

Сюжетная линия почти полностью совпадает с соответствующей частью Библии. Давным-давно, в далекой-далекой галактике... жили ангелы. Жили они в мире и согласии, но однажды что-то не поделили (власть, надо полагать) и распались на два лагеря. В результате последовавшей войны победители остались в раю, а остальные были с позором изгнаны. С тех пор первых называют Избранные (Chosen), а вторых — Падшие (Fallen).





Существует некий Портал, соединяющий наш мир и мир Избранных. Ангелы, находясь в нашем мире, могут использовать магию только тогда, когда этот Портал открыт, в остальное время становясь практически равными простым смертным. Конечно же, Падшие стремятся открыть Портал и держать его открытым всегда. Но не думайте, что вам придется встать на сторону восставших и по трупам неверных проложить себе дорогу к Порталу (хотя это тоже интересная идея, надо бы предложить ее Cyclone в качестве альтернативной версии сюжета). Все намного прозаичней, вы, в роли могущественного ангела, должны спуститься на Землю и, наведя там порядок, помешать осуществлению замыслов Падших.

"Очередной шутер..." — скажете вы и будете абсолютно... не правы. Игр, требующих от игрока чего-то иного, нежели простое нажатие на fire, в последнее время становится все больше, и Requiem — яркий тому пример. Дело в том, что бродить вам придется не по чужим мирам, переполненным враждебными тварями, а по матушке Земле, на которой все еще живут обычные люди. Люди, которым вовсе не обязательно умирать от вашей, пусть и ангельской, руки. Напротив, с ними можно и даже нужно общаться, получая необходимую информацию, а иногда и некоторые вещи. И это будет не пассивное наблюдение за предопределенными диалогами, а реальное в них участие. Результаты этих переговоров в значительной степени зависят от вас, вернее, от сказанного вами.

Например, для того чтобы пройти мимо охраны на одном из уровней, вам понадобится некий документ, получить который можно у некоего NPC в обмен на другой предмет, подтверждающий вашу принадлежность к восставшим. В Requiem вообще нет миссий типа "найти ключ, уничтожив всех сопротивляющихся, и открыть дверь", все намного сложнее и интересней. Так, цель одной из миссий — установить взрывчатку на мостике космического корабля и успеть покинуть его до взрыва, в другой надо, вселившись в одного из вражеских офицеров, подобраться к охраняемой VIP-персоне и убить ее, в третьей, освободив заключенного, доставить его в определенную точку.

Помните, как гордо заявляла id о том, что в Quake 2 будет не набор отдельных уровней, а целые их комплексы, названные unit'ы? Фактически этого "достижения" никто не заметил из-за очень долгой загрузки уровней. Программистам из Cyclone удалось решить эту проблему, уровни в Requiem загружаются за 1-2 секунды, позволяя создавать огромные миры из множества связанных между собой уровней, не раздражающих игрока постоянными паузами.

Кроме того, не надо забывать, что вы играете за ангела, а ему положено иметь некоторые сверхъестественные силы. Всего в игре этих сил будет около тридцати, но пока мы знаем лишь о малой их части. Из известных можно назвать: Halo (создает энергетический щит, уменьшающий повреждения), Push (отбрасывает в сторону неодушевленные предметы и даже мелких тварей), Salt (превращает противника в соляной столб, медленно разрушаемый ветром), Inhabitation (способность вселиться в чужое тело на короткий промежуток времени), Mind Reading (чтение чужих мыслей), Cloaking (невидимость). Появление новых сил будет связано с совершенствованием персонажа и открытием новых видов энергий.

Вы будете смеяться, но AI (искусственный интеллект) тоже должен быть вполне "на уровне". Монстры смогут бегать, прыгать, приседать, уклоняясь от вашего огня, и даже действовать сообща. К примеру, один из них будет поливать вас огнем, не давая высунуться из-за угла, в то время как другой займет более выгодную позицию.

Еще одним достижением Cyclone является уникальная система анимации. По словам очевидцев, движения моделей невероятно мягки и содержат множество мелочей, делающих их почти живыми. Персонажи могут зевать, потягиваться, прыгать, прихрамывать, ползать, жестикулировать и даже поворачивать голову, следя за вашими передвижениями.

Вся игра разделена на три эпизода, каждый из которых состоит из множества уровней с собственными задачами. Кроме того, разработчики обещают, что каждые несколько месяцев будет появляться продолжение, доступное на CD или их сайте в Интернете.

Несмотря на столь сильную ориентацию на single, Requiem поддерживает и multiplayer-игру через Интернет или LAN, в которой смогут участвовать до восьми игроков. Кстати, помимо обычного deathmatch'а мы найдем там и столь популярную ныне модификацию, как Capture the Flag (две команды должны, охраняя свой флаг, умудриться захватить чужой).

Не знаю, как вам, а мне этот проект пока нравится. Главное теперь, чтобы Cyclone Studios справилась с горой розданных обещаний. Нам же остается только ждать выхода игры, ждать вплоть до третьего квартала 1998 года.

В общую очередь?

Х.Мотолог

Unreal

Вопрос "на троечку" ко всем поклонникам 3D action: чего мы больше всего ждали от Epic Megagames последние два года? Нет, разумеется, не зайцев. А ЕГО, Unreal. Дождались ли? Вряд ли. Но в щелочку заглянули, факт. Для напряженного процесса ожидания этой "беты" (или даже "альфы"?), исполняющей роль щелочки, вполне достаточно. По крайней мере наконец-то отчетливо понимаешь, что, собственно, предстоит и надо ли это хотеть дальше. А то, что "дальше" продлится еще немалое время, — ясно уже сегодня...



Материал, поступивший в наше распоряжение, велик по объему, но практически не собран. Engine, за который, собственно, и ведется борьба, изобличает довольно много своих изюминок, но процесс его дошлифовки явно еще успеет нам надоесть.

Однако любопытство удовлетворено. Философия Unreal, о которой было столько разговоров, — как на ладони. Пусть не целиком (из-за отсутствия связей между уровнями и совершенно условным расположением на них монстров и оружия логика их связей остается невнятной), но дизайнерские концепции проясняющей почти осязаемо.

А ведь в дизайн-то все и упирается, поскольку эта мудреная штука (как ни крути) — краеугольный камень любого приличного 3D-шутера, обратная сторона engine. Так вот, Unreal *похож* на Quake, но это совсем не Quake. И это приятно!

Восприятие

Контекстная музыка — великая вещь. Не так чтобы в Unreal музыкальные композиции были "из ряда вон" или представляли собой какую-то самостоятельную ценность, но они настолько удачно сочетаются с интерьерами и миром, что душа радуется сама собой.

Далее. Мне кажется, что "индустриальный" дизайн, столь любимый в последнее время художниками, работающими над FPS (Q2, SiN...), и столь радостно приветствуемый народами мира, — не слишком благодатная идея. Как ни крути, а заводы, шахты и современные здания при любых раскладах менее зрелищны, чем стильный "псевдосредневековый" мир. Арочки, витражи, мостики и другие "архитектурные излишества" оживляют любые уровни гораздо эффективнее, нежели транспортные лифты и контейнеры с промышленными отходами.

Вышесказанное вовсе не означает, что дизайнеры Unreal "уткнулись" в какую-нибудь готику. Нет, мир игры — сугубо инопланетный, и это дарит господам оформителям полную свободу творчества. А поскольку придумать то, чего не существует, нельзя (а если и льзя, то — надо ли), в игре обильно цитируются самые разные земные культуры. Отдадим должное создателям — цитируются очень органично, нежно и красиво...

Приятны открытые пространства. "Фишка" эта модная и, в силу очевидных причин, довольно заезженная, но в данном конкретном случае проработанная получше, чем у ныне здравствующих игрушек-ворогов. Умиляет наличие зелени — нормальные деревья и кусты, трава в конце концов. Все верно, не помойкой единой жив играющий человек. Спасибо, что об этом не забыли.

"Общество"

Одиночество игрока, пусть даже в самом красивом мире, — зло для 3D-шутера, гарантирующее его провал. Душа, как известно, жаждет монстров, и если она их не получает...

Неприятность нашей бета-версии как раз в том и состоит, что с гадами в ней не все в порядке. Они есть, об их "внешних данных" будет отдельный разговор, но AI, которым нас столько пугали, работает далеко не всегда. Какие-то его куски всплывают и даже производят впечатление, но эта часть игры пока еще не настроена, монстры предпочитают слишком далеко не уходить, а по интеллекту напоминают дебилов, в которых может внезапно проснуться гений, а потом столь же внезапно уснуть. Видно одно — "халявы", за которую так не любят Quake 2, не будет. Ребята достаточно прочны и умирать не планируют.

Из иногда "пробуждающихся" зачатков интеллекта бросается в глаза манера действовать быстро, точно, а главное — внезапно. В критическую минуту враг может произвести маневр, делающий бесполезной упреждающую стрельбу. Впечатлил меня один из противников, в самый непод-







1. Добро пожаловать в Unreal! Кому-то эти парни кажутся симпатичными...






2

ходящий момент сделавший вдруг сальто в сторону. Это вам не банальный стрейф, не приседание, а куда более эффективный фортель.

А вот с кинематикой и анимацией у ребятишек все по первому разряду. Парни, располагающие холодным оружием, заставляют вспомнить легендарную "дему" Into the Shadows — настолько разнообразно и ловко (именно ловко!) они орудуют своими топорами! Право же, иногда дух захватывает.

Модели же монстров (полностью готовые и едва ли рискующие подвергнуться заметным изменениям) меня не слишком удивили. Биомеханические существа, и их дизайн — часть идеологии Unreal. Стиль (длинные и острые плоскости), специфические пропорции, общая цветовая гамма, сравнительно бедные текстуры — определенно, не в моем вкусе. Все как-то чересчур "резко". А анимация и особенности динамики ("гадской") это впечатление только подчеркивают. Они физически неприятны.

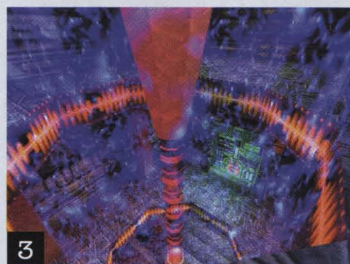
То есть для их убийства нет психологических барьеров.

Почем опиум для народа

Engine Unreal был известным поводом для разговоров, особенно тогда, когда игры никто еще не видел. Видимо, теперь борцы за идею надолго задумаются. Не так чтобы все они разом испустят дух от разочарования, но губы закатать придется. Говоря коротко, "движок" Unreal действительно имеет сильные места, но едва ли его можно назвать на порядок более продвинутым, чем творения главных конкурентов.

Первая принципиальная особенность этого engine — только 16-битный или 24-битный цвет. То, что игра активно использует технологию MMX, позволяет делать это и кое-что еще. Никаких 256 цветов. Только "hi" и "true".

Самый мощный момент нового engine'a — качество картинки без 3D-ускорителя. Оно почти не уступает "аппаратной" версии, не хватает лишь фильтрации текстур. Разрыв, столь заметный, например, во все том же Quake 2, благодаря усилиям Epic заметно сократился. Причины — высокое качество программно реализованного MIP-mapping'a и общая культура программирования. При наличии в вашем процессоре поддержки MMX, разумеется. Отсутствие "золотой железки" не сказывается даже на освещении, в отличие от все той же "игры года". Опять же в "мягкой" и "железной" версиях Unreal используются одни и те же текстуры, и переключение из полноэкранного ускоренного режима в неаппаратный "в окне" может происходить без перезагрузки уровня и практически мгновенно. Правда, в этом случае количество кадров в секунду сократится на порядок. "Мягкий" engine очень


3

медлителен. Даже с поправками на сырость "беты" это раздражает. В голове начинает вертеться мысль о тотальном переходе на Pentium 2 — мысль не слишком приятная...

Другая не менее сочная сторона engine'a — игра с прозрачными объектами. Предполагаю, что это достижение скорее принадлежит художникам, чем программистам, но огонь, вода и некоторые другие "фишки", основанные на прозрачности, смотрятся здорово. "Правильный" — равномерный — 16-битный огонь дает жестокий от-ворот-поворот странным 3D-взрывам в Quake 2, а текстуры поверхности водоемов, эффекты ряби на них, вид "в воде" и "из-под воды" наделяют игру множеством дополнительных призовых очков.

Парни с холодным оружием заставляют вспомнить легендарную Into the Shadows — настолько разнообразно и ловко они орудуют своими топорами!

Unreal весьма результативно использует прозрачные объекты. Так, на некоторых уровнях двери затянуты паутиной, и хотя с ней никак нельзя взаимодействовать, выглядит она очень и очень неплохо и просто сама по себе уже освежает игру.

Свет... Одно из самых слабых мест Unreal. Engine гордится цветным динамическим освещением, но выглядит это, ей-ей, как-то противоестественно. Те же выстрелы, конечно, освещают темные коридоры, но... Дело даже не в том, что они почти не дают света (а это не очень удобно для играющего), а в том, что этот самый свет как-то уж слишком просто обсчитывается. Нет сложной игры света с многочисленными подсветками и отражениями, которыми мы наслаждались. Сами знаете где...







2. Стоит обратить внимание на свисающие с потолка корни растений (или что это там такое...).

3. Порой попадаются очень зрелищные кадры.







4



Такое впечатление, что воздух иного пространства почти твердый и напрочь отказывается пропускать свет. Чем-то это напоминает динамический свет в DOOM. Неужели за столько лет нельзя было сотворить что-нибудь кроме цвета подсветки? В светлых же помещениях динамическое освещение почти не заметно — настолько слабым источником является оружие. Подсветка от лавы неубедительна. Грустно.

Особенно обидно, что эта технология загубила два замечательных предмета из инвентаря: факелы (flare) и фонарик (flashback). А ведь эти "приборы" явно предназначены для динамического освещения, и можно было постараться. Но — факел горит ровным пламенем и освещает помещение весьма равномерно. Если же освещение слишком большое, то в свету находится только часть комнаты, и перехода от более освещенной части к менее освещенной почти нет — просто виден кусок помещения с не слишком смазанными границами. Схожая история с фонариком.

Едва ли Unreal превзойдет успех своего главного конкурента. Для этого у него кишка тонка. Тут надо быть лучше ровно в два раза.

Все остальное как-то слишком уж стандартно. Аккуратно, гладенько, прилизано... — но все это мы уже видели. Возможности engine'a Unreal велики, он уже лицензирован для использования в четырех играх, и, судя по скриншотам из них, "другие авторы" откопали в нем куда больше возможностей, чем создатели. Хотя, пожалуй, и из той версии Unreal, что я держу в руках, можно надергать кучу весьма эффектных картинок. Словом, как знать...



Мир, который будет

Очевидно, Unreal на подходе. Скоро это случится, или же пословица "обещанного три года ждут" отработает дословно, — нам неведомо. Но это случится. Будет даже shareware-версия, что для проекта такого масштаба — уже экзотика. Патриархи shareware, id и 3D Realms, отказываются от подобной практики, а вот Epic мужественно обещает. А ведь народ может не понять: игра получается вроде бы симпатичная, но не сравнимая с безумными ожиданиями, что может быть неадекватно встречено истосковавшимися массами. Могут забить камнями. Насмерть.

Что еще? Едва ли Unreal превзойдет успех своего главного (и уже опубликованного) конкурента. Для этого у него кишка тонка. Тут надо быть лучше ровно в два раза. Игра же получается... как бы это поточнее... нормальной, что ли. Кое-что из Turok, кое-что из Q2, кое-что из Hexen 2... Узнаваемо, без революций. Анонсы были куда сочнее и резче...



Ярок и индивидуален, повторюсь, только дизайн. И это лично мне доставляет удовольствие. Типично "квейкврорые" производственные территории; затем мрачные подземелья в духе "прогрессивной" готики с арками, затянутыми паутиной, мягко светящейся лавой и редкой красоты факелами на стенах; потом открытые пространства с тропической растительностью, маленькими аккуратными домиками и пролетающими птицами (очень милыми, кстати говоря)... С другой стороны, едва ли всего этого хватит, чтобы поразить воображение "продвинутого" игрока. Хотя бы потому, что остальное знакомо до рези в глазах (ну никак ничего свежее не выдумывается!): взять хотя бы инвентарь...

...Из "приколов" которого можно отдельным абзацем выделить лишь "пейджер", разъясняющий, что надо делать на данном конкретном уровне и что происходит в этом мире.

Оружие? Оно отличается в меру хитрым дизайном, болезненной склонностью щелкать разными своими частями, раскрываться, закрываться и шумно перезаряжаться, но до эффектов боевых средств Turok ему очень далеко.

Что там на очереди? Пожалуй, это все — поскольку ничего лучше нажимания кнопок и отстрела монстров пока не изобретено; прыжки и приседания давно уже считаются стандартом; тотальная трехмерность за годы "нереального" ожидания перестала быть чем-то удивительным, превратившись в норму FPS-жизни; AI сложнее от тайтла к тайтлу...

Словом, ауру, мистику и бесплатную народную любовь Unreal уже потерял. Теперь ему придется входить на рынок через ту же дверь, что и всем...

4. Обратите внимание на огонь и воду. Особенно на воду.

ВРЫВАЯСЬ В МИР НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

DIAMOND
MULTIMEDIA

Diamond Stealth 3D 2000 Pro 2Mb PCI OEM
- Мощный мультимедиа-акселератор для 2D, 3D игр и видео
- Высокое разрешение и эргономическая частота обновления
- Идеален для презентаций и игр через TV выход

Diamond Monster 3D 3000XL 4Mb PCI Retail
- Сверхвысокая 3D производительность
- Непрерывное и согласованное воспроизведение кадров
- Поддержка полноэкранных игр

Diamond Fire GL 1000 Pro 8Mb PCI Retail
- Идеален для Windows NT™ профессионалов, опытных пользователей Windows®95 и фанатов компьютерных игр
- Включает прикладной инструментарий для работы в AutoCAD

Diamond Viper V330 4Mb PCI OEM/Retail
- Реальная 128 -разрядная 2D и 3D графика
- Максимальная Direct3D™ производительность под Windows®

Diamond Stealth II S220 4Mb PCI OEM
- Высокоскоростной мультимедиа-акселератор для 2D и 3D графики
- Лучшая в своём классе 3D графика
- Технология TrueMedia™ для акселерированного воспроизведения видео

А также адаптеры:
Diamond FirePort 20 SCSI
Diamond FirePort 40 SCSI-3



ТОРГОВАЯ СЕТЬ КОНЦЕРНА БЕЛЫЙ ВЕТЕР-ДВМ

Никольская ул., 10/2	928-7392
Ленинградское шоссе, 3	742-3836
Краснобогатырская ул., 44	269-2211
Смоленская пл., 13/21	241-4908
ГУМ, 1-й этаж, линия 3	929-3159
ЦУМ, ул. Петровка, 2	292-7489
Офис Клаб, ул. Профсоюзная, 63, пав. "Станкоимпорт"	335-4083
ГУМ на Садовом Садовая-Кудринская ул., 7	254-5394



КОНЦЕРН БЕЛЫЙ ВЕТЕР-ДВМ



ДИСТРИБЬЮТОРСКИЙ ЦЕНТР
Краснобогатырская ул., 44 — 269-1776, 913-5185, факс: 913-5188

ФИЛИАЛЫ

Красноярск:	(3912) 21-0477
Хабаровск:	(4212) 22-2014
Екатеринбург:	(3432) 51-0014

Многоканальные телефоны справочно-информационной службы: 928-7392, 928-7394; факс: 921-0077.

Триумф цветомузыки

Х.Мотолог

Incoming

Еще в самом начале разработки этой игры Rage Software выступила с громким заявлением, что для Incoming в обязательном порядке потребуется 3Dfx Voodoo. Тогда это звучало очень жестко. Сегодня это пугает не так сильно, и по мере того как игра стала принимать окончательный вид, появилось новое заявление: 3Dfx, ребята, это минимум, а для того чтобы насладиться всеми эффектами, потребуется Pentium II, AGP и, скажем, nVideo Riva 128. Словом, то, что демо-версия вполне сносно смотрится на P200 MMX + Voodoo — большое одолжение всем нам. И если это звучит, как издевательство, то не обижайтесь на меня. Обижайтесь на Rage.



Очередной технологический прорыв? Пожалуй, именно так. Посмотрите на скриншот, изображающий корабль. Теперь откройте прошлогодний номер нашего журнала и посмотрите на очень похожий шот с авианосцем из Extreme Assault. А? Почувствовали разницу? Где пределы совершенства? И какое в конце концов значение имеет, какую цену мы за это платим... Забавно однако, что производительность у этих двух игр на одном и том же компьютере примерно одинакова. То есть впечатление, что Blue Byte в свое время достиг предела было ошибочным. Оказывается, можно сделать более сложное освещение и на порядок увеличить количество плоскостей.



С точностью до сюжета

Сейчас я расскажу вам нечто, доселе не слыханное. Инопланетяне напали на нашу родную планету. Им противостоят специальные подразделения. Но запас сил у врага почти неиссякаем, и боевые действия приходится переносить с Земли сначала на Луну, а потом и на Марс. Но в конце концов противник будет задавлен в зародыше! Наши победят! Если, конечно, вы будете хорошо играть. Но в такую красивую игру нельзя играть плохо...

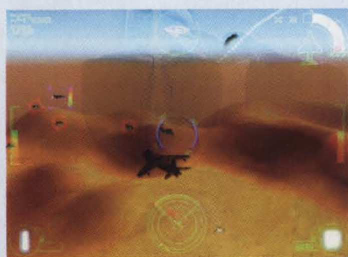
Быть в центре событий, пройти через все этапы межпланетной войны... Начинаем с самого примитивного — изображаем из себя турель. То есть тупо крутим пушкой и отстреливаем противника, наивно атакующего нашу базу. Затем получаем в свое распоряжение вертолет, далее в списке фигурирует наземный транспорт, хотя едва ли танк можно назвать транспортным средством, боевые луноходы, космические корабли. Для нашего с вами развлечения заготовлено около десятка боевых аппаратов, и, разумеется, каждый из них хоть в чем-то, но уникален.

Разнообразна и система миссий: уничтожение объектов противника, оборона собственных заводов и транспортов, зачистка вражеской территории. Понятно, что все это сводится к беспрерывной стрельбе и образцово-показательным ракетным стрельбам, но все же требует чтения mission objectives с последующим их пониманием и воплощением.

Неужели все это вам знакомо? Вот уж не думал... М-да, сюжетец универсальный, ничего не попишешь. Деваться некуда, прозрачность полная... Да, и вспомнил про уже помянутый EA еще один раз. Несмотря на то что юнитов уже не два, а десять, реализован тот же принцип: primary и special weapon примерно одинаковы на всех юнитах. Primary — некий набор пушек, одна из которых располагает бесконечным боезапасом и приятной способностью к самонаведению. Special — ракеты, весьма ограниченные количеством, но также умеющие самостоятельно отыскивать цель. Стереотипное управление, стандартный набор камер... Боюсь, что текст скатывается к череде сравнений...



1. Новое время, новые авианосцы!







Высокое, но очень абстрактное искусство

Восприятие мира от Rage — вопрос дизайна. Отправив игрока в далекое будущее, художники нарисовали его довольно мрачно. То есть краски как раз очень яркие, может быть, даже слишком. А вот все остальное заставляет грустить.

Такое впечатление, что нападению инопланетян предшествовала кратковременная, но тотальная ядерная война. Иначе почему родная планета напоминает пустыню, без каких бы то ни было следов растительности, а строения тяготеют к куполам. Дефицит воздуха? Очень на то похоже.

Что лунные, что марсианские, что земные ландшафты отличаются разве что текстурами. По сюжету, первые миссии происходят в Антарктиде. Авторитетно заявляю: чтобы придать поверхности родного ледяного континента такой рельеф, требуется много термоядерных бомб и глобальное потепление.

Ради сложного рельефа, идеально закругленного и лишенного не только острых углов, но и углов вообще, разработчики пожертвовали такими мелочами, как растительность и любые детали поверхности. В результате картина мира напоминает трехмерный график сложной тригонометрической функции от двух переменных. Настроение подчеркивают совершенно абстрактные текстуры. Это надо понимать буквально: если текстуры зданий и техники несут какое-то прикладное значение, то текстуры "земли" ровным счетом ничего не изображают. Не содержат никакой информации. Это просто АРТ. Для эксперимента я запустил игру вообще без текстурирования. Смотрелось очень весело.

Так вот, упомянутые волнообразные рельефы и "нейтральные" текстуры играют тоже очень важную роль. Во всем этом есть совершенно четкий смысл. Все это — просто экран, на котором нам демонстрируют фейерверки. Динамическое освещение (разумеется, цветное) — икона для создателей игры.

Все остальное: миссии, стрельба, враги, жизнь, смерть — вторично. Главный герой этого фильма — осветитель. Вы стреляете ради зарева и переливов цвета. Свет разных источников накладывается. Альфа-канал и модуль расчета освещения в акселераторе работают на пределе своих возможностей.

Incoming — триумф игры света. Картинка меняется каждое мгновение, никогда не повторяясь. Никогда!

Роль других нюансов

Между прочим вся эта роскошная цветомузыка почти напрочь забивает все остальные аспекты игры. Перестаешь обращать внимание на тщательную проработку эффектов действия оружия. Дымные следы, трассы, выстрелы безумных лазерных пушек и пушек, основанных на других, не ясных науке, но по максимуму использующих прозрачность эффектах... Отблески и лучи затыкают за пояс и приятно проработанные модели. Последняя мода — на зализанные, максимально сглаженные модели — затронула и Incoming. Периодически игра блистает навороченными конструкциями, скажем, стартовой площадкой и "шатлом" на ней. Красиво.



Pure Action

Кристальная чистота жанра. Антисимулятор, каким он должен быть. Пламя, стрельба очередями, шквал металла и напор гиперболоидов-инженера-гарина. Продвинутый сценарий — эффективность действий в предыдущей миссии может сказаться на следующей. Закрученный сценарий с довольно нестандартной логикой — от вас могут потребовать уничтожить завод, который вы еще пять минут назад из последних сил обороняли. Флаг в руки, барабан на шею, вперед и только вперед!

Incoming — триумф игры света. Картинка меняется каждое мгновение, никогда не повторяясь. Никогда!

Разумеется, в игре наличествуют все мыслимые сетевые возможности, включая и co-op. Даже ставший за древностью лет экзотическим split-screen имеет место. Без поддержки force feedback-джойстиков и трехмерного звука тоже не обойдется. Rage делает игру двадцать первого века и старается не пропускать мелочей.



Удивительное явление, нарушающее гладкость сравнения с Extreme Assault: в Incoming будут FMV-видеовставки, а не брифинги на engine'е. То есть не всякая хорошая мода закрепляется.

А так — мы это уже один раз видели, посмотрим и во второй. Тем паче что играбельность того, что побывало в мозолистых руках Game.EXE, весьма высока. Будем ждать. Мучиться осталось всего-то пару месяцев...





2. Сначала работаем турелью, охраняя шатл на взлете...

3. ...а заканчиваются наши приключения уже в космосе. Это Марс. Или не Марс?

Отслужу как надо и вернусь...

Х.Мотолог

Spec Ops: US ARMY Rangers

Доблестные, но злые американские диверсанты расстреливают мужественных русских солдат на военной базе в Вороньем лесу. Русские отважно отбиваются, но два бодрых рейнджера вырезают всю базу под ноль, взрывают коммуникационный центр и радостно эвакуируются. Вот сюжет единственной демо–миссии новейшей игрушки Spec Ops: US ARMY Rangers (разработчик Zombie).

За уничтожение учебного лагеря за семь минут дадут медаль. Может быть, даже посмертно. В операции участвуют два "дубленых загривка". К сожалению, приступить к следующей фазе вырезания российских солдат "демка" не дает. Кроме того, по непонятным причинам, нас не пускают в Корею, Афганистан, Колумбию, Гондурас... Так что не увидим мы ни родных джунглей, ни чужой Арктики.



Но то, что уже увидели, производит самое сильное впечатление. Поверьте, я не бросаюсь такими словами.

"Нападают!"

Spec Ops является самым что ни на есть серьезным симулятором. Детализация потрясает. Zombie вкалывали, как заведенные. Итоги — передо мной. Я готов поверить, что М-4 стреляет именно так. Что сгорбленный под тяжестью своей амуниции американский рейнджер (не путать с техасским!), попав в тыл врага, движется именно так и не иначе. Но, пожалуй, стоит отвлечься на внятное объяснение.

Нам предстоит выполнять боевые задания, имея в своем распоряжении команду из накачанных и хорошо вооруженных спецназовцев. Например, в первой миссии двум диверсантам предстоит разгромить российскую учебную базу (25 человек, четыре грузовика, командный центр, на все про все 7 минут и не секундой больше).

Несмотря на наличие команды, Spec Ops является чистокровным First Person и Shooter. В каждый конкретный момент вы контролируете только одного стрелка, но зато контролируете его полностью. Враг (человек, посягнувший на нашу с вами родину) может передвигаться ползком, стоя или на полусогнутых. Из любого положения он может вести прицельный (в "снайперском" режиме) или беглый огонь. В последнем случае целиться особо не надо — достаточно развернуть товарища в нужном направлении, и тот будет стрелять как умеет.

Остальные члены команды действуют независимо, стараясь, впрочем, держаться рядом с начальником, подчиняясь командам вроде "Hold On!", "Fire On!", "Move Up!" или "Follow Me!". Последняя команда, вообще говоря, выполняется как бы "по умолчанию".

"Ведомый" ведет себя очень не глупо, без особой просьбы в пекло не лезет и по своим же товарищам не палит. Единственная проблема — он несколько аккуратнее, чем "живой" игрок, поэтому, например, медленнее взбирается на холмы и при излишней прыти с вашей стороны может отстать и потеряться. Поэтому иногда все же посматривайте назад, а то рискуете остаться без прикрытия в самый ответственный момент.

Острые зубы американской военщины

Человек не способен утащить на своем горбу весь склад боеприпасов, и при комплектации команды вам предложат определенный выбор. Каждый ориентируется на собственный вкус, но есть и общие рассуждения. Едва ли имеет смысл таскать с собой две рации (хотя одна — просто необходима: если радиста убили, не забудьте подойти к трупу и забрать этот ценнейший предмет). А вот человек с гранатометом в миссии, где надо взорвать четыре автомобиля, очень и очень полезен. Предпочесть автоматчика с массой дополнительного инвентаря или парня с ручным пулеметом, но без аптечки — вопрос стиля.

Американская военщина предлагает вам: автоматический карабин М-4 (всем без исключения), ручной пулемет М-216, гранатомет М-203, мины и дистанционные взрыватели к ним, осколочные гранаты, дымовые шашки, приборы ночного видения, компас (почему-то именуемый GPS, хотя на самом деле никаких координат не сообщающий), лазерные прицелы.

Кроме того, если не брезговать обыском трупов, можно, к примеру, временно принять на вооружение тот же



1. Детализация! Ботинки! Раскраска морды лица! Эх! Ах! Жаль, что на нашем уровне всего этого почти не видно — ночью все солдаты серы...



АК-74. Тут мы нарываемся на определенную странность игры. В карманах российских солдат почему-то можно обнаружить обоймы, подходящие к американским карабинам, и диски для американских же пулеметов. Наверное, они таскали их нам в подарок — ведь к российскому оружию эти боеприпасы не подходят!

Еще одна неприятность — трупы "разлагаются" за несколько секунд, так что обшаривать их придется очень быстро.

"Урал", голубой берет и АК-74

При разработке игры использовалась реальная техническая документация, фотографии, а для анимации применялась технология motion capture. Поэтому подробностей в игре — тонны. Новобранцы в ушанках своей жизни не ценят и вооружены какой-то дрянью, которую наше отечество лет двадцать как сняло с производства. "Голубые береты", напротив, жить хотят долго, зря под пули не лезут и прилично вооружены. Различия между ними бросаются в глаза: разные модели, разное поведение. И оружие в руках очень хорошо разнится. Кстати, когда ваш персонаж меняет вооружение, это тоже сразу видно.

Видимо, гордостью авторов являются звучащие без акцента крики "Нападают!", "Огонь!", "Ко мне!" и "Убили!". Честно говоря, этого мало. Словарный запас российских военных — вещь куда более многоэтажная и экспрессивная. Пока не поздно, я готов дать разработчикам несколько консультаций по этому вопросу.

Полагаю, что не меньшей ценностью являются такие "мелочи", как параметры вооружения (вплоть до производимого звука и области его рассеивания) и рельеф: два залегших автоматчика могут до второго пришествия расстреливать полуметровый холмик, их разделяющий; но приподнявший голову первым становится трупом; остается ждать напарника, который выберет более удачную позицию для стрельбы, и...

Обнаруживаются и иные интересные вещи. Так, чтобы перезарядить гранатомет, надо привстать хотя бы на колено — лежа ничего не выйдет... Игра полна подобных тонкостей, что делает ее только лучше.



Взаимодействие

Spec Ops тешит довольно продвинутым AI. Это не означает, что солдаты противника — сплошь выпускники Академии Генштаба. Напротив, зачастую их интеллект не дотягивает даже до голенища кирзового сапога. Однако сам механизм AI очень хорошо моделирует взаимодействие между отдельными, пусть даже и тупоголовыми стройбатовцами.

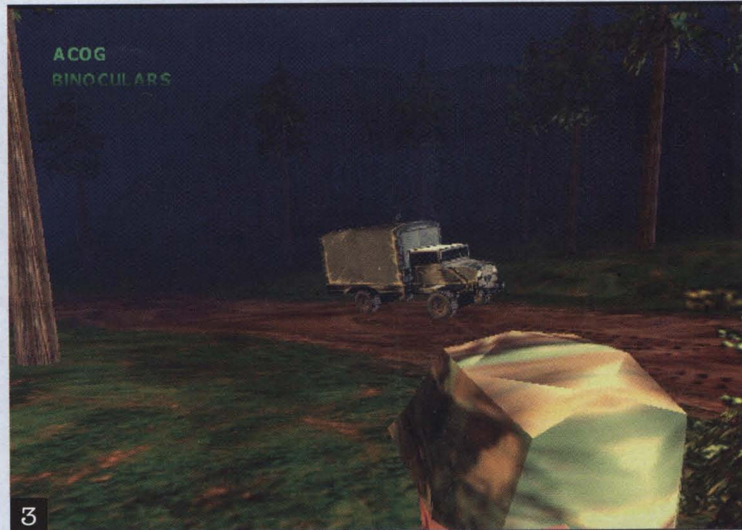
Ваши парашюты засекли сразу. Заметивший вас патрульный орет что есть мочи. Он умер, но дело его живет: на звук стрельбы сбегаются его товарищи, к месту перестрелки спешит грузовик с подкреплением. Одновременно начинается усиленное прочесывание местности. Враг действует довольно слаженно, предпочитает атаковать группами и норовит окружить. И дети в форме, которых можно легко перестрелять по одиночке, вместе представляют довольно внушительную силу.

В общем, чтобы не попасть под огонь, придется ползать на брюхе по канавам, прятаться за кустиками и тщательно избегать дорог. И по возможности использовать тот факт, что у рядовых российской армии нет приборов ночного видения и лазерных прицелов, а у вас они есть.

Впрочем, у "продвинутых" персонажей "мозги" работают довольно здорово. Десантники грамотно укрываются, правильно используют рельеф местности и не чураются гранат — весьма эффективного средства.

Миссии

Игра, подобно нежно любимым авиасимуляторам, построена по принципу "сценарий-миссия-фазы". Любая фаза ограничена по времени и содержит несколько задач, каждую из которых необходимо выполнить. В демонстрационной миссии нужно уничтожить все транспорты, найти базу и взорвать радиоточку. Сделав все это, следует воспользоваться рацией и доложить о выполнении задания (!). Только после этого фазу можно считать завершенной и начать ковырять дырку для ордена. Если вы сделали все вовремя, но не успели включить рацию — результат отрицательный. Если мертвый радист остался лежать на дороге со своей аппаратурой, а его напарник забыл ее приватизировать — выполнить миссию уже невозможно (напоминаю, что трупы со всем оборудованием пропадают через несколько секунд). Так что не забывайте о принципе "не отчитался — значит, не сделал".





Семь минут... Движение по пересеченной местности, разведка, боевые действия. Оказывается, бывают захватывающие игры, обходящиеся без использования фантастической литературы. Кто бы мог подумать, что кроме Q есть еще что-то...

Viper

Viper — это название нового engine'а от Zombie, примененного в Spec Ops. "Движок" отлично справляется с сильно детализованными моделями, сложнейшей анимацией. Блестяще расправляется с эффектами погоды, ландшафтом — короче говоря, решает насущные проблемы. Очень хорошо решает. Лунное освещение — пятерка. Луну могут заслонять облака. Растительность смотрится очень эффектно. К графике претензий нет. При этом 3Dfx-версия работает очень шустро.

Оказывается, бывают захватывающие игры, обходящиеся без использования фантастической литературы, что кроме Q есть еще что-то...

Особой похвалы достойна и та часть engine'а, которая отвечает за законы физики. Траектория полета... трупа, в которого я очень удачно попал гранатой, меня впечатлила... Сложность подъема по склонам и холмам, траектории полета гранат, слышимость в зависимости от расстояния, моделирование работы прибора ночного виденья etc. — за всем этим видна большая и серьезная работа.

Браво! С нетерпением ждем.

2. Ночь, улица, фонарь, аптека... Пардон. Луна, деревья, карабин.

3. Грузовик, едва заметное пятнышко лазерного прицела...

4. Это был прицел гранатомета.

5. Неказистая картинка, но основная. Прибор ночного видения не украшение, а инструмент.

Креза летучая

Х.Мотолог

Plane Crazy

Наглые аркады давно уже пародируют симуляторы, издеваясь над самым святым. Берем какой-нибудь сложный агрегат, придаем ему дурацкую форму, лишаем его реализма, татуируем на лбу слово "скорость" и накачиваем его хорошей графикой — чем не рецепт победы?



Почему-то игр, подобных Plane Crazy, не было года два. А значит, народ, заскучавший без вольного полета над затекстуренной поверхностью имени какой-нибудь Slip Stream 5000, примет изделие Europress и Inner Workings, что называется, "на ура".

А почему бы и нет? Если непревзойденный MSFS нагоняет на меня тоску, а полетать хочется? Если я категорически не перевариваю выпускать шасси и включать подогрев чего-то там? Если я жажду, короче говоря, Ultimate Race Pro в воздухе? С чек-пойнтами, отскакиванием от стен, бешеными скоростями и прочими милыми глупостями?.. Так или иначе, но "извращенным" мышлением обладает не только автор этих строк, но и создатели новинки. Привет пионерам психоделического авиастроения!







Простота спасет мир

Plane Crazy прост, как детская игра в крысу. Маленький, смешной, но очень реактивный самолетик умеет не только газовать, но и тормозить. Скорость по прибору, который для ясности стоит именовать спидометром, — от 100 до 400. Километров в час, наверное, хотя доподлинно утверждать не буду. Физика самая простая — набираем и теряем высоту с абсолютно одинаковым успехом. Джойстик — не обязателен (почему-то в демо-версии при наличии джойстика управление автоматически перекладывается на ручку газа, причем даже тогда, когда ее не существует и в помине).

Демо-версия обрезана по самое "не хочу": 90 секунд полета, единственная трасса, единственный самолет. Но оторваться невозможно! Кристально чистый кайф.

Полет по горному ущелью, по-над речкою. Попавший в воду — да не выплывет. А вот от стены отскочить можно. При этом ваш шустрый аппаратец получает повреждения, и уже после трех торможений о скалы (либо одного лобового столкновения на большой скорости) случается красивый взрыв. Не пугайтесь, это весело — у вас есть запас самолетов для уничтожения, и все, что нам грозит, — это возврат к очередному чек-пойнту.

Авиаслалом

Слалом, слалом, слалом! Парить над горами не положено. Plane Crazy — это просто жесткая аркадная гонка, со всеми ее плюсами и минусами. И жесткая только в том смысле, что надо бы пошевеливаться и резко крутить рулем, а не проливать кровь.

Кровь не проливается, хотя бы потому, что самолеты до сих пор заправляют какой-то другой жидкостью (хотя это было бы забавно — длинный кровавый след, этакое розовое облако...). Пушка на аппарате есть, но толку от нее... Во-первых, чтобы снабдить ее боеприпасами, надо напрягаться и собирать подвешенные на трассе бонусы, что требует определенной координации движений. Правда, бонусы могут приносить самый разнообразный эффект (в "деме" их до обидного мало, но масштаб заметен). Во-вторых, как уже было сказано, уничтоженный аппарат возрождается, причем мгновенно и достаточно близко к месту гибели. А полностью истребить всех конкурентов по пять раз... Определенно, это слишком тяжелая задача. За 90 демонстрационных секунд она заведомо невыполнима, а в полной версии... Кто знает?

Но испортить спокойную жизнь впередлетящего этой пушкой все же можно. А это главное. Если бы существовали хоть какие-то сомнения в аркадности игры, на этот аргумент можно было бы напирать с большим успехом.

Но сомнений никаких. Коренная задача — успешно уворачиваться от скал, и тогда малюсенький самолетик сделает вас счастливым.

Лети, мой ангел, лети...

Поскольку аналоги бородатой давности безнадежно устарели, средняя графика начала 1998 года могла бы восприниматься без ухмылки. Но в этом году уже появилось достаточное количество убогих (а потому незамеченных нашим журналом) игр, так что графику Plane Crazy надо бы определить как "выше среднего".

Не обошлось и без 3D-ускорителей, это понятно. А так как они есть не у всех, предусмотрен software-режим, причем для тех, у кого акселератора нет, а количество кадров кажется важнее излишеств, наличествует даже авангардный вариант 320x200x256. Хотя в основном игра HiColor'ная и поддерживает разрешения до 800x600 (это уже для владельцев мощных компьютеров).

Ничего экстраординарного в engine'е нет. Но поскольку все очень аккуратно (глюки с плоскостями спишем на сырость демо-версии, эта болезнь редко бывает неизлечимой), взрывы и вода красивы, а текстуры подобраны хорошо — эффект самый что ни на есть приятный. Красиво и довольно быстро. Удачный компромисс? Скорее всего.

Ландшафты великолепны. То есть очень зрелищны. Изредка попадающаяся архитектура создавалась правильно заточенными руками.

Конец фильма

Маленькая, но приковывающая внимание "демка". Игра должна получиться конфеткой. Будет и multiplayer-режим. Хотя, как мне кажется, азарта достаточно и в однопользовательской версии. Адреналин поступает в кровь с бешеным напором, из-за тумана в любой момент может появиться скала, предупреждающих о повороте знаков никто не вешал, а собственно повороты легко могут оказаться 90-градусными.

Скорость чувствуется.

Дух захватывает.

Лечу!

1. Чудесные модели. Чем не детские игрушки!
2. Замок — украшение демо-версии.

В лоб тяжелым сапогом

Х.Мотолог

The Last Bronx

Давненько мы не марали руки о драки... Да вот пришлось. Несмотря на то что Last Bronx от Sega формально можно считать новинкой сезона, да к тому же еще и в жанре, испытывающем острый дефицит новых игр, писать о нем, если честно, не очень хочется. Хотя, наверное, нужно. Кровожадный народ испытывает жестокую потребность. О которой не устает повторять.



Игра не свалилась с неба. Рухнула она из совершенно конкретного места. Last Bronx — прямой порт с Sega Saturn, то есть, подчеркиваю для особо непонятливых, с приставки. А раз уж игра пережила жесточайшую конкуренцию в любимом японском жанре, да еще на платформе, где конкуренция среди fighting огромна, то задуматься над всем этим придется.

Хотя пережить отсутствие фильтрации текстур тяжело.

Йоко? Ыы-гы!

Аркадные драки — это, пожалуй, самая неудачная иллюстрация японского масскульта. Мнение о духовных запросах наших японских друзей, составленное по ним, будет ужасно. Дикие персонажи (в которых японские чудо-художники, не стесняясь, отражают свои воззрения на телосложение европейца), издающие леденящие душу вопли на жутком языке, изобилующем гортанными звуками, и молотящие друг друга почем зря...

Last Bronx от Sega совершенно серьезно можно причислить к классике жанра. Это нетленное произведение уже родилось классическим. В нем присутствует вся атрибутика таких игр, как Tekken и Toshinden. Модели персонажей выполнены в лучших традициях ненавистных японских мультиков и комиксов. Производимый героями ор наводит на мысль, что снежный человек — тихое, скромное и очень музыкальное создание с хорошим слухом и чудесным голосом. По сравнению с нами, разумеется.

Персонажи достойны самого пристального внимания. Авторы игры даже не отдают себе отчета в том, что сделали пародию на созданную ими же субкультуру. Субтильные девочки в коротеньких юбочках и еще более коротеньких маечках быстро-быстро (шустро-шустро, часто-часто) орудуют не то длинными кинжалами, не то короткими мечами. При этом не гнушаются задрать юбчонку и влепить каблуком.

Менее субтильные женщины с лицами озверелых феминисток и дубинками, позаимствованными у санитаров американских психбольниц, продолжают их интересные начинания. Дальше идут не очень субтильные юноши с нунчаками, совсем несубтильные товарищи и откровенное бычье с кувалдами, пытающееся употребить вашу голову как наковальню.

Юлы-гы-мы-ты-массакр!

Естественно, чем персонаж быстрее, тем слабосильней его удар. Верно и обратное: чем тяжелее дубина, тем дольше она обрушивается на чью-то голову. Нет ничего более неизменного, чем законы этого закаленного жанра.

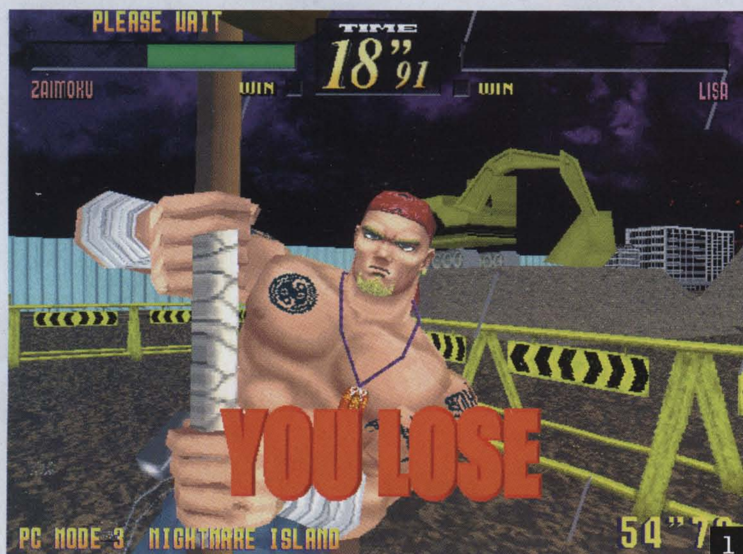
И нет ничего тупее, чем изучение комбо и режим traning, для этого применяемый. Страшна и PC-мода, вариация на тему Arcade, сопровождаемая "историями" о персонажах.

Кстати, кто-нибудь знает, как надо понимать любимую констатацию "K.O.", применяемую во всех подобных играх в известных случаях? Версия, что это "о'кей" наоборот, не принимается.

Но вернемся к нашим бодливым баранам. В качестве ограничения ринга в Last Bronx применяются заборы. Объяснение этому самое простое: все игровые сцены суть слепок с суровой городской жизни, все-таки игра — ода обыкновенным уличным хулиганам, магия и висящие в воздухе Toshinden'овские арены здесь просто не уместны. Мораль: безболезненно прибить соперника, просто выбросив его с ринга, не получится, но можно сделать ему очень больно, грохнув башкой о железную изгородь. Соответственно, каждый должен остерегаться стоять спиной к забору — это совершенно лишний риск.

С жизненной силой персонажей, как всегда, все нелогично. Удар головой о забор столь же неприятен, как и "вертушка" ногой в челюсть. В это я еще могу поверить, предположив, что противник очень слаб и носит ультрамягкую обувь. Но верить в то, что человек умирает только от десяти ударов мечом в живот, очень тяжело.

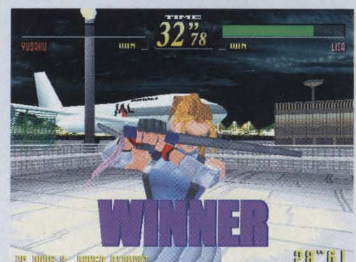
А вот сложность в игре регулируется очень забавно. В режиме Easy все



1. "Пусть работает бульдозер, пусть копает экскаватор!"

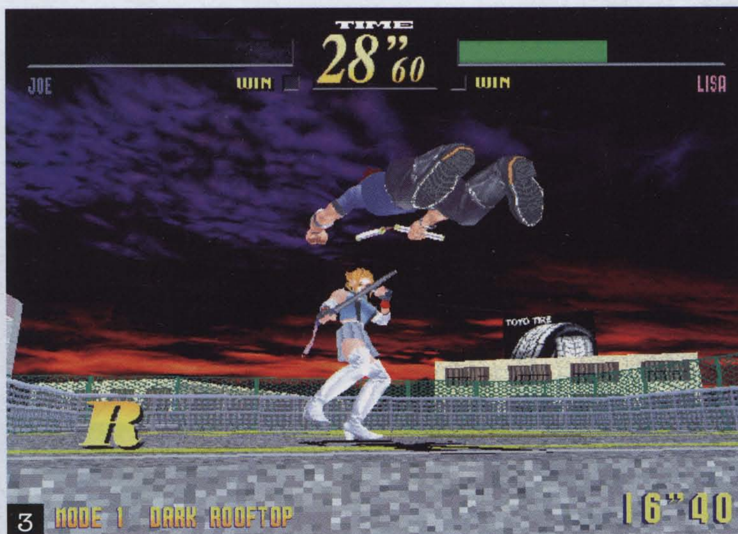


2. Не успели Восьмое марта отпраздновать, а уже ТАКОЕ творится.



3. Красиво летит! Replay украшает игру, старались товарищи.





3

замедленно в несколько раз, и, прыгнув, вы несколько секунд парите в воздухе. Получается этакое замедленное кино. А в Hardest, напротив, время запущено с бешеной скоростью, и отправить врага на тот свет можно за две-три секунды, проведя при этом несколько десятков ударов. Если вы, конечно, обладаете достаточно быстрой реакцией.

Йогумочи? Тамагучи!!!

Кстати, говорят что поддельные китайские тамагучи отличаются от настоящих, японских, бессмертием. К чему это я? Last Bronx — продукт не китайский, а самый что ни на есть "родной". Со всеми необходимыми Survial mode и Team Battle'ами. Конечно, это не самый лучший образчик приставочного творчества, не Tekken и не SoulEdge. Но что нам делать, если Namko свои игры принципиально не портирует на PC?

Сказать спасибо за 640x480 (кстати, 16-битный цвет — полный обман народа, различия между 256 цветами и 65000 невооруженным глазом не видны) и пожурить за отсутствие поддержки 3D-ускорителей? Подчеркнуть, что frame control облегчает жизнь владельцам слабых процессоров, а потому — рулез? Признать, что игра не так уж и плоха, и в нее даже можно играть?

Козьма Прутков говорил, что у многих катание на коньках производит одышку и трясение. Прав, шельма.

И он же говорил: "Лучшим каждому кажется то, к чему он имеет охоту". Крыть нечем.

The Last Bronx

Разработчик	**Sega**
Издатель	**Sega**

Резюме

Для поклонников жанра, для соскучившихся по жанру, для обожателей японской анимации, для двух любителей пива, желающих сломать клавиатуру, да мало ли еще для кого. Образчик драки, весьма аккуратно портированный с Sega Saturn. Но без поддержки видеоускорителя счастья в этой жизни игра не прибавит.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Рейтинги

Графика	**66%**
Звук	**30%**
Сюжет	**10%**

Интересность

61%

Примитив

Александр Вершинин

Кто сказал, что мешать можно все, что попадается под руку? Смесь водки и пива дает ерш, водки и шампанского — "Северное сияние", а водка и апельсиновый сок просто незаметно убивают наповал. Но если смешать все перечисленное, добавить "Кока-колу", томатный сок и немного рассола, получится нечто не слишком цензурное. Так зачем же мешать квесты с арками и называть это РПГ?!

Alien Earth



2

Впрочем, вопрос о принадлежности чуда природы с названием Alien Earth к приличному жанру ролевых игр отпал сразу. Западные авторы не растерялись и назвали *это* "action adventure". Я назову *это* безмерной скучищей.

Когда

Сюжет обязан заинтересовать детей дошкольного возраста, любителей японских мультфильмов и обладателей лицензионных коробок игры. Вводящий в курс дела ролик смотрится удивительно хорошо. Будущее. Дядьки в камуфляже и с сигаретами в зубах бегают, лениво постреливая из больших автоматов. Ага — наверное, *это* похоже на Jagged Alliance! Но нет, неожиданно прилетают инопланетяне. Значит, вспомним об X-Files. Только не надо перевозбуждаться, ведь авторов игры хватило лишь на заставку. Ваш герой очень смахивает на персонаж из Tekken — к тому же паренька изгоняют из деревни. Циничные пришельцы захватили Землю и теперь выращивают людей в заповедниках, устраивая для своих начальников экзотическую охоту. Итак, вы выступаете в роли кабанчика.



1

Каким образом

Можно с уверенностью сказать, что вид в Alien Earth имеет мало аналогов. Конечно, игра делалась с претензией на изометрическую проекцию. Вот только у художников и аниматоров не сложились отношения. Действительно красивые (но утомительно однообразные) задники никак не сочетаются с горбатым силуэтом главного героя, который упрямо остается в несколько отличном от окружающего мира положении. По-видимому, ваша задача будет состоять в освобождении мира от поработителей (патриотическая нотка), сбора всевозможного хлама на местности (экологическое значение игры) и, разумеется, безысходных бесед с окружающими вас даунами (не оставлены в стороне "меньшинства"). Удивительно, почему в игре нет нег..., то есть черных? Наверное, они обитают на следующем этапе. Политкорректность соблюдена: к сожалению, в игру, видимо, будут играть дети, а значит, гомосексуалистам и лесбиянкам вход сюда заказан.

Герой передвигает конечностями в том направлении, куда укажет стрелка на клавиатуре или курсор мыши. Эргономичное меню inventory/options намекает на наличие многих видов оружия и даже возможности психических атак на противника. Наиболее отвратительна кнопка "add to". Если вам нечем заняться, можете весело провести время, пытаясь срастить друг с другом предметы в вашем "кармане". Чисто квестовая примочка. С другой стороны, каждый найденный или созданный предмет можно попытаться использовать на детали ландшафта. Как результат, вы имеете шанс продвинуться в прохождении Alien Earth.

Непонятно, почему программисты Beam Software решили сильно ограничить квестовую часть игры. Увлекательный поиск сливающихся с задворками вещей мог бы дополняться содержательной и заумной беседой с NPC. Но нет, компьютерные персонажи лишь создают некоторый шумовой фон, а также исправно выполняют свою основную функцию — жалуются на жизнь и снабжают вас новыми предметами.

1. Слышь, мужик, пусти. Не любят меня здесь.

2. Алебарда. Надежа и опора настоящего дикаря.









Зачем

Остается лишь аркадная часть. Тот факт, что вы обнаружили игру в разделе аркад, свидетельствует лишь о том, что action'а оказалось чуть больше.

Расслабьтесь, не кричите. Все верно — герой не умеет драться кулаками. Куда его мама глядела? Откуда мне знать. Для того чтобы вступить в бой с врагами человечества, вам придется сделать себе оружие. Из деревянной палки и ножа получается алебарда. Камни могут поставить синяк под глазом у пролетающей гигантской стрекозы, а сочетание бутылки, бензина и тряпки напомнит вам, что родина славится не только балетом и медведями. Так и есть — бутылка с коктейлем Молотова активируется лишь с помощью зажигалки. Как можно получать удовольствие от подобного экшена?!

Кажется, теперь становится понятным происхождение слухов о "ролевой игре". Наш герой, немой укор персонажу Diablo, умеет накапливать опыт в обращении с тем или иным оружием. Чем отличается удар в один череп от удара в три черепа — не очень ясно, но ощущения от последнего несравнимо более приятны. Поначалу объектов для тренировки маловато. Лес наполнен всевозможными тварями, но практически все они убиваются с пары ударов. Толку от такой войны не слишком много. Трупы можно обыскивать, но добыча вряд ли окажется велика.

За что

Alien Earth — довольно средненький продукт: без претензий, но и не самый худший. Вполне возможно, что кто-нибудь даже организует фэн-клуб этой игры. Так бы и случилось, если бы не одно "но". Дело в том, что авторы, видимо, впопыхах, совсем забыли о полезной функции спасения игры. "Адвенчура вправе обладать "савочками", — скажут наши девушки и будут абсолютно правы. Каждый раз, когда очередной паук отгрызает вам голову, приходится начинать все с начала! Даже самый распоследний клон 3D shooter'а дает вам возможность спастись в любом месте и в любое время. Любой, но не Alien Earth. И вот, когда вы неосторожно погибаете от попытки открыть дверь на следующий уровень или отчаянного порыва забить камушками инопланетянина-охотника в скафандре и с лазерной винтовкой, вам приходится (о ужас!) заново собирать все треклятые пожитки. А что еще хуже — снова разговаривать со всеми недоразвитыми обитателями *этой* игры. И снова, не поняв, как проходить дальше, погибать и начинать все сначала.

Каждый этап Alien Earth состоит из нескольких, подгружаемых по очереди экранов. Подобное весьма замкнутое пространство действует на нервы — особенно когда за вами, отчаянно дуя в рог, бегает толпа инопланетян. Постепенно вы выберетесь из ненавистной деревни в город и присоединитесь к Сопротивлению. Ряд простых миссий позволит вам собрать оружие, познакомиться с телепортерами, а также обрести "заклинания". После некоторых мытарств вы проникаете на вражеский космический корабль и убиваете всех недругов. Земляне торжествуют, конец игры.

Сочетание бутылки, бензина и тряпки напомнит вам, что родина славится не только балетом и медведями.

Диагноз

Медицинский термин подходит как нельзя лучше. Alien Earth оказалась исключительно серенькой и безыскусной. Отличный пример того, что боевая система Diablo, квестовая начинка Fallout и лишенная save game'ов структура аркад (спасаться все-таки можно, но только в определенных местах), призванная поднять тонус игры, не гарантирует успех. Ведь можно было использовать место на CD с умом — забить его красивыми мультфильмами, демо-версиями увлекательных и умных игр или просто clipart'ом для бизнесменов. Так остерегайтесь продукции фирмы Playmates Interactive! Берегите психическое здоровье нации.



Alien Earth

Разработчик	**Beam Software**
Издатель	**Playmates Interactive**

Резюме

Весьма посредственная action-adventure. До среднего уровня не дотягивает точно. Спасибо, хоть графика не подкачала.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Рейтинги

Графика	**81%**
Звук	**79%**
Сюжет	**64%**

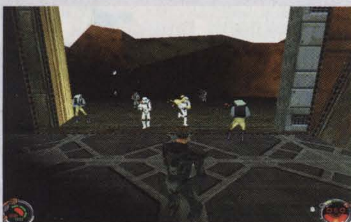
Интересность

69%

3. Пожалуй, самое увлекательное из сражений.

4. В клетке — пластиковый попугай. И вот с такими безумцами приходится общаться!







Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Нажмите "t", введите код и нажмите "Enter".

diediedie — все оружие
gimmestuff — весь инвентарь
gameover — переход на следующий уровень
statusque # — блокировка всех противников
(здесь и далее при значении #, равном 1, режим включается, при значении 0 — отключается. Не забудьте нажать пробел.)
trainme — увеличение способностей на один уровень
freebird — возможность полетов
boinga # — бессмертие
trixie — максимум маны
cartograph — вся карта
gospeedgo # — замедление

Worms 2

Вводите код, не забывая про символ "", соблюдая регистр (достаточно нажать "Caps Lock"). Введя код, нажмите "Backspace". Если код введен правильно, то червь бодро крикнет "О'кей!".*

****HIGHJUMP**** — очень высокий прыжок
****REDBLOOD**** — подарок маньякам: кровь натурального цвета
****GODMODE**** — другой подарок маньякам: все черви бессмертны. К противнику это тоже относится. Теперь врага можно только утопить...







Ignition

Коды вводятся в главном меню.

Banarne — увеличение высоты машин
Slasktratt — все машины
Surmule — все треки

Mageslayer

Нажмите "~" и в консоли наберите:

Bigfinale — финальный ролик
fly — полет
impulse 11 — бессмертие
impulse 42 — некий "подарок от разработчиков"
Noclip — проход сквозь стены
ode to jack — уровень без монстров

Men in Black

Во время игры нажмите "Esc" — так вы попадете в главное меню. Наберите несколько раз "DOUGMATIC", пока не



вернетесь в игру. После этого опять нажмите "Esc" и введите один из кодов:

giveme — все оружие
Agentj, agentk, agentl — переключение между агентами

Nuclear Strike

Коды уровней (вводить в меню "Password"):

JUNGLEWAR, BUCCANEER, HAMMERHEAD, DETONATE, AFTERSHOCK, BLITZKRIEG, CHESSPIECE NOMANSLAND, BASTILLE, LIGHTNING, UNLEADED, GUNSRUS, CHAINMAIL, ONETWO, APACHELITE, EAGLEEYE, CROSSEYED, OLDSCHOOL, DIGIT, SURFIN, SHARK BAIT, MAD BOMBER, CHEESYPOOF, MPH, PHOENIX, AVENGER, WARRIOR

Turok: Dinosaur Hunter

Чит-коды для "коробочной" версии. Разумеется, код надо вводить в меню "Enter code", а после этого еще и "включать" в меню "Cheats".

JFFSPNGDNBRG — бессмертие
LRNMSNHR — список разработчиков
MGRLSGTM — все оружие
RHNSRLL — бесконечные боеприпасы
HFLLTHSH — уменьшенные враги
PRMSHN — монстры с большими головами
LLSNMRTN — неуязвимость
BGGNTSS — "психоделический" режим
PTLFGNDS — переход на уровень 1
QTMBGS — переход на уровень 2
GTMNDSBF — переход на уровень 3
NCPGHM — переход на уровень 4
RSTPDFRPL — переход на первый уровень 5
BGRSD — переход на уровень 6
NBCD — переход на уровень 7
LFRRSPR — переход на уровень 8
CRCDND — переход на уровень с Боссом номер 1
CTNTSCND — переход на уровень с Боссом номер 2
THSFNDNT — переход на уровень с Боссом номер 3
HSTSMN — переход на уровень с Боссом номер 4
TRNTNNQ — вся карта
KNTSFSKS — полет
CRLSFNDNGS — еще один "психоделический" режим
DGHTTSRS — все ключи
TKMDKK — враги на карте

Для версии, которая поставлялась с некоторыми платами на основе 3Dfx Voodoo, подходят другие коды:

JFFSPNGDNBRG — бессмертие
THTRTMBB — список разработчиков
THMSCLS — все оружие
LNJHNSN — бесконечные боеприпасы
JSNCRPNTR — уменьшенные враги
RBCHN — монстры с большими головами
DDDNSTBR — неуязвимость
JHNNCK — "психоделический" режим
MTTSTBBNGTNB — переход на уровень 1
DRRNSTBBNGTN — переход на уровень 2
MKJNK — переход на уровень 3
PTNDNCN — переход на уровень 4
NNTND — переход на первый уровень 5
TRMNN — переход на уровень 6
JMDNN — переход на уровень 7
MRGRTTRR — переход на уровень 8
JHNTHMS — переход на уровень с Боссом номер 1
STPHNBRML — переход на уровень с Боссом номер 2
GRGMLCHCK — переход на уровень с Боссом номер 3
RNTRC — переход на уровень с Боссом номер 4
GNNTRTMNT — вся карта
BKSTRD — полет
CRLSFNDNGS — еще один "психоделический" режим
NGLCKCK — все ключи
FHGTBC — враги на карте

PowerBoat Racing

Чтобы управлять секретной лодкой, введите **"SML"** *в качестве имени игрока.*



С Т Р А Т Е Г И И

Олег Хажинский

Ездить на велосипеде по натечному льду особенно стремно. Мотрлог, дитя индустриального века, ты слишком стар, чтобы понимать это. Видишь ли, наш мир больше, чем педаль газа под твоей правой ногой, но меньше, чем педаль тормоза под левой. Правда находится где-то в районе сцепления. Мне кажется, наш журнал тоже чем-то напоминает сцепление. Существует по меньшей мере два мира. "Этот", который принято называть реальным. И "тот", о котором мы пишем. Журнал, как мостик, соединяет их. С одной стороны, журнал можно потрогать, пролистать и даже почитать. Он пахнет свежей краской и приятен на ощупь. Если свернуть его в трубку, то журнал превращается в отличную дубинку, которой можно огреть товарища по башке. С другой стороны, в нем написано о вещах, которые на самом деле не существуют. Игра воображения, определенная комбинация единиц и нулей в железном ящике с противно гудящим вентилятором, послесвечение люминофора на кинескопе...

Весь этот месяц я занимался игрой, которая существует. Вы можете обвинить меня в предательстве, но, скорее всего, это просто старческий маразм. Я прожил долгую жизнь (семьдесят шесть лет — это достаточно много, учитывая высокий процент смертности среди ожидающих зеленого разрешающего света пешеходов) и только недавно понял, что детство прошло мимо. Разборки подростковых банд на окраине города, AK47y в мешке для сменной обуви, немой укор в глазах матери и даже свободный ход ручки газа на моем Honda FireBlade при скорости 250 км/ч — все не то, все не так. Хорошо; что под старость лет мудрость все же зацепила меня своим крылом. Куплю себе лупу, набор красок, кисти потоньше и приступлю к раскраске.

Все, мне пора. Играйте в игры! Я развожу высохшие губы в беззубой улыбке и машу вам скрюченным кулачком: "Чао!".



Табор уходит в космос

Как и обещали, передаем последние новости с полей обустройства **Alpha Centaura**. Передовые мелиораторы Сид Мейер и Брайан Рейнольдс с бригадой Firaxis не покладая рук трудятся над созданием в этой части Галактики игрового пространства, достойного 21-го века.

Обозначилась сюжетная линия. Колонисты, направляющиеся к Альфе



Центавре (полагаем, вы помните, что в конце Civilization они были посланы туда с исследовательскими целями), теряют связь с домом. Виной тому, по-видимому, — ядерная катастрофа на Земле. Как поступить дальше, не знает никто, ибо команды с Земли больше не поступают. Колонисты разделились на семь различных групп. Того и гляди вспыхнет мятеж. Люди начинают бросаться в крайности — одни уповают на Бога, другие выступают яростными защитниками природы, третьи поклоняются только Золотому Тельцу, четвертые — силе оружия, пятые — человеческой мудрости, и т.д. Сами разработчики пока не до конца определились с названиями и особенностями этих групп, но драматическая коллизия явно прорисована мастерской рукой всемирно известного Бригадира Firaxis'а. Чтобы познать все тайны Альфа Центавры, группе колонистов надо попросту выжить и не умереть с голоду: запасы продовольствия, взятые с Земли, тают на глазах. Нужно тщательно спланировать и быстро создать индустриальную основу на новой планете, которая при этом встречает пришельцев вовсе не распростертыми объятиями.

Мы уже писали о том, что отнюдь не жесткие военные действия, а искус-

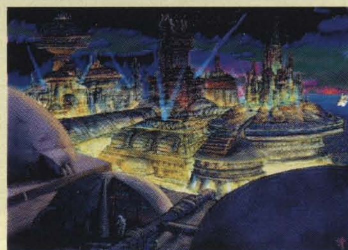


ная дипломатия и торговые операции приведут к успеху. Основной валютой на Альфе Центавре будет энергия, и ее можно будет получить разными способами (включая воровство и дипломатию). У вас еще есть время до выхода игры, чтобы подучить политическую экономию, философию и основы дипломатических отношений, дабы преуспеть в строительстве нового общества. Понадобятся также знания из физической географии, физики и астрономии. Помните, что искусственный интеллект в игре создавался не троечниками. Кроме противников осязаемых, других кланов и местных жителей, в "Альфе" будет незримо существовать еще один, порой смертельно опасный. Это экологическая система планеты. Своими действиями, вольно или невольно, вы можете изменить баланс сил в природе, что может привести к самым разнообразным последствиям.

Сейчас стало известно, что помимо рельефа местности и погодных условий в игре появилась возможность изменять параметры боевых единиц, оснащая их по последнему слову техники или создавая из них комбинированные подразделения, наращивая броню и боевую мощь каждого корабля или танка. Немалую роль в эффективности вашей армии будет играть и экипаж — вы сами выбираете, кого посадить за штурвалы и рычаги — зеленого новобранца или элитного бойца.

На выбор оружия влияет также и время: по мере развития игры вас ожидают новые технологические открытия, которые могут быть доступны отдельным воюющим сторонам. Впрочем, в игре будет предостаточно как появляющихся сюрпризов, так и настраиваемых по воле играющего элементов. Можно будет менять правила и даже создавать собственные кланы!

На радость своим поклонникам



Firaxis предлагает разносторонний режим multiplay. До семи игроков одновременно — через локальную сеть, Интернет, модем или путем прямого соединения. Не забывайте, что "Альфа Центавра" — игра сугубо походовая, а потому игрокам придется делать свои ходы одновременно. Выход игры намечен на осень этого года, но мы обещаем периодически возвращаться к этой теме и рассказывать вам о новых деталях стройки века.

Метишь в Наполеоны?

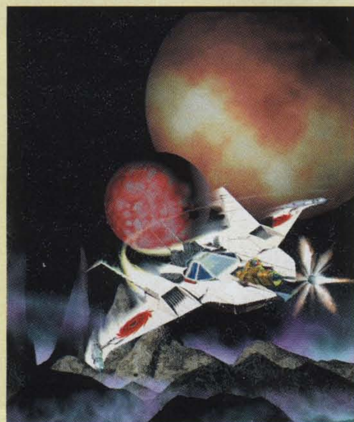
Есть шанс потренироваться! Надоело строить стратегические планы в отношении едва похожих на солдатиков уродливых существ, ползущих по тарабарской местности? Отчего бы не попрактиковаться на реальном материале! Благо, за это даже не надо будет платить. Расположенная в известной сепаратистскими настроениями канадской провинции Квебек компания Anonymes Informatique собирается удивить нас своей последней разработкой в жанре "стратегический wargame" под названием **Defcon**.

Сюжет строится на том, что после долгих лет мира ООН уже больше не в силах сдерживать накопившуюся во многих странах нашей планеты милитаристскую энергию. Государства образуют военные союзы и стремятся завоевать соседей, чтобы изменить в свою пользу геополитическую ситуацию. Попытаетесь ли вы укротить вышедшую из повиновения страну третьего мира или построить мощную военную империю — 140 стран всего ми-



ра со всеми их ресурсами к вашим услугам.

Вам предлагается управлять промышленностью и добычей ресурсов любой из задействованных в игре реально существующих стран, образовывать альянсы и создавать империи. Главное отличие — вы играете в одной упряжке с государствами, с которыми у вас сформированы союзы. Вам предстоит использовать дипломатию, финансы, высокие технологии, военную силу, а также секретные службы, шпионаж, терроризм и партизанские



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
МИХАИЛОМ НОВИКОВЫМ
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).



движения для достижения поставленных целей. Статистические данные по каждой стране включают 300 различных параметров и взяты из самых свежих авторитетных справочников. Разумеется, справиться с такой массой информации сможет не каждый, поэтому к вашим услугам будут предоставлены электронные советники. Их ненавязчивые рекомендации, к примеру, где устроить революцию или переворот, как наиболее эффективно спланировать боевые действия с учетом конкретной местности, создадут у противника ощущение, что вы полностью контролируете ситуацию. В игре имеется



возможность строить военные базы и города в различных точках земного шара. Будет предложен и редактор установок. Ну а тем, кому дорог хрупкий мир на нашей планете, будет позволено разрешить конфликт мирным способом и договориться с противниками полюбовно.

Аннигиляцию не остановить

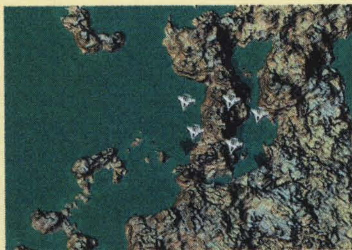
Стахановцы из компании CaveDog (разработчики Total Annihilation) сразу после выхода игры осенью прошлого года взяли на себя повышенные капиталистические обязательства под лозунгом "Ни недели без нового юнита!". И, что прекрасно, славные ударники аннигилистического труда держат слово и уже поместили на своем сайте более 20 новых юнитов. Но этого мало!



Очень скоро труженики собираются одарить многочисленных поклонников дополнительным диском **Total Annihilation: The Core Contingency**.

Игра продолжит сюжетную линию TA, и на этот раз нам предстоит сконцентрироваться на поисках нового сверхсекретного оружия противника. Как бы ни старались фанаты Core одолеть силы Arm, ничего у них в итоге не вышло — после 4000 лет войны Arm одержали убедительную победу. Однако Commander Core не убит, он просто затаился на время. Теперь и Arm, и остатки Core бьются за обладание неким секретным инопланетным артефактом, и если Core найдут его первыми — Arm и всей галактике придет долгожданный конец.

Назвать данное произведение "TA2" будет слишком жирно, но и на банальный add-on игра явно не тянет. Судите сами. 25 новых миссий за Core и Arm, шесть невиданных ранее миров, среди которых будут даже города, и очеред-

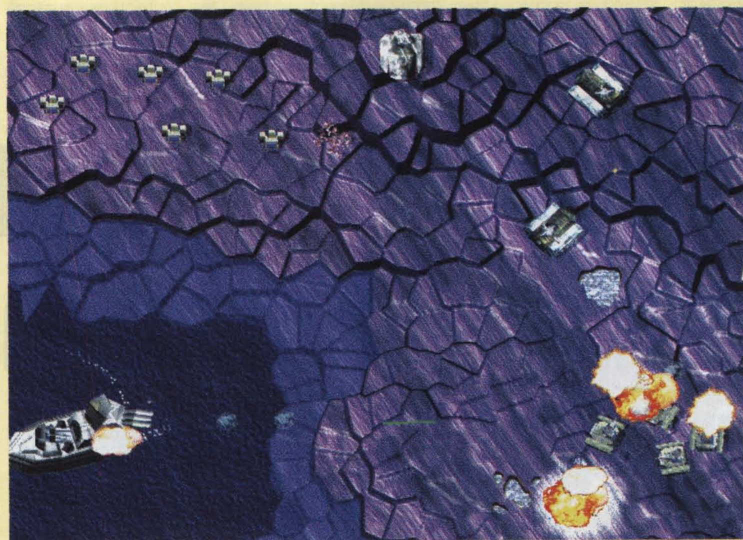


ные 75 юнитов позволяют говорить о TA:CC как об "еще одном TA", за которым придется провести немало времени. Среди пополнения ожидаются десантные катера и скоростные суда на воздушной подушке, мины и снайперы, морские самолеты и кое-какое совершенно новое вооружение. (К сожалению, столь ожидаемые мной подводные самолеты так и не появились! — **Олег Хажинский**.)

Но о главном сюрпризе — отдельно. Разработчики предоставят для все-







общего обозрения редактор карт и миссий, которым пользовались сами при создании игры! Вот это действительно приятно. Помимо редактора на диске будут находится еще 30 новых карт для multiplayer, рассчитанных на компании до 10 игроков.

Дополнительный диск TA:CC выйдет в самом конце апреля, и станет пре-

Удалось "расколоть" Криса на следующее признание: в TA2 будет вращаемый 3D-ландшафт, 1000 юнитов одновременно и роботы-трансформеры.

красным подарком к Первомаю от неутомимых тружеников CaveDog. Передовой стахановец Крис Тэйлор, главный дизайнер TA, сообщил по секрету, что в конце мая на выставке E3 в Атланте будут раскрыты потрясающие подробности относительно настоящего TA2. Пока лишь удалось "расколоть" Криса на следующее признание: в TA2 будет вращаемый 3D-ландшафт, 1000 юнитов одновременно и роботы-трансформеры. Кроме чугуна и лазеров в игру вступят мозги — представители одной из рас окажутся мастерами псионических дел, и силой мысли смогут поражать противника на расстоянии.

Так сказал Крис и побежал дальше устанавливать рекорды производительности юнитов, добавив при этом, что TA2 появится в период между Рождеством и следующим Первомаем...



Секрет адаптивных персональностей

Олег Хажинский

M.A.X. 2

Однажды, серым пасмурным днем к нам на огонек забежала бета-версия M.A.X. 2. Версия была такая жалкая, сирая и продрогшая, что мы невольно прониклись к ней состраданием. Напоили чаем, согрели, поговорили по душам. Говорить, правда, было особенно не о чем, а потому мы привлекли к беседе продюсера проекта M.A.X 2 *Пола КЕЛНЕРА (Paul Kellner)* и двух залетных бета-тестеров. Так, все вместе, мы постепенно восстановили образ будущей игры, выход которой ожидается поздней весной этого года.

В отличие от массового психоза, связанного с бета-тестированием StarCraft, доведение до ума M.A.X. 2 проходит в "теплой и дружественной обстановке". Вместо тысячи бета-тестеров и глобальной секретности Interplay использует 50 добровольцев и охотно идет на контакт с прессой. Их можно понять: первый M.A.X. был воспринят более чем спокойно, и теперь разработчики всеми силами пытаются не допустить провала второй части. Хотя уже сегодня ясно, что M.A.X. 2 вряд ли будет популярнее StarCraft'a, очень многое в этой игре заставляет взглянуть на нее внимательнее. Мне совершенно точно известно, что у нас есть немало верных сторонников M.A.X. — а значит, у M.A.X. 2 все будет хорошо.



Проблемы выбора

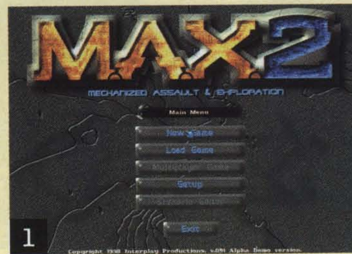
В первую очередь игра интересна своим отношением к проблеме "real-time vs turn-based". Разработчики перевалили проблему выбора на нас, игроков. Теперь каждому из нас придется страдать и мучиться, разрываясь между походовым и RTS-режимами. А чтобы окончательно добить нас, Interplay оставит и свой фирменный "параллельный режим", эзотерический смысл которого остался непознанным еще со времен оригинальной игры.

В левом рукаве у Interplay припасен ее замечательный рельеф. Карты местности отрендерены заранее, а потому выглядят, как снимки из космоса. Взгляните на картинки из игры — местность действительно смотрится роскошно, а ведь это только одна из множества различных карт. Разумеется, патентованный способ маштабирования изображения, который привел в экстаз стратегоманов времен M.A.X. 1, остался на месте, но теперь уже не вызывает такого шока. Гуттаперчевый Myth при поддержке 3Dfx фактически свел на нет все усилия разработчиков из Interplay сотворить нечто "крутое".

Более плотное общение с "бетой" показало, что этот замечательный рельеф на близком расстоянии стремительно теряет свою привлекательность. Так как карта "рендерится" только в одном разрешении, все остальные фазы при увеличении или уменьшении игрового поля достигаются путем сжатия/растяжения оригинала, что не прибавляет картинке красоты. Окончательно меня расстроили местные юниты — они органически не вписываются в окружающие ландшафты и выглядят слегка "не о от мира сего".

Несмотря на то что 3D-рельефа "как бы" нет, на самом деле он "как бы" есть. Высокие горные кручи отделяют вашу базу от посторонних глаз. Танки вполне правдоподобно ползут в гору, пыхтя изо всех сил, а построенная на вершине холма ракетная установка даст вам значительное тактическое преимущество, как, например, в Total Annihilation. Авторы обещают снабдить нас редактором местности и кампаний, что само по себе удивительно при таком типе рельефа. По сути дела, это должна быть достаточно сложная программа для предварительного "рендеринга" ландшафтов, которые, кстати, по реалистичности значительно превосходят карты из TA.





Сделаем мир лучше

M.A.X. 2 станет настоящей меккой для любителей апгрейдов. Апгрейдам в игре будет подвержено буквально все, включая вас самих (то есть клан, за который вы сражаетесь). Характеристики отдельных юнитов и всей армии в целом можно улучшать за деньги или в результате длительных научных исследований. Каждый персонаж в игре будет иметь свой личный боевой опыт, накапливающийся в ходе сражений. Учитывая разнообразие техники в игре, можно ожидать появления множества интересных тактических ходов, использующих тот или иной путь развития вашей армии. Разумеется, для управления такой массой "индивидуалов" потребуется мощный интерфейс, и у Interplay есть пара новых идей на этот счет.



1. Перед началом миссии вы "покупаете" себе армию, "апгрейдите" параметры техники. Разработчики особенно не напрягались и, по-моему, "стащили" этот экран из первой игры.





До 256 waypoint'ов для одного юнита или их группы — явно больше, чем нужно, но зато эффектно звучит. Точки назначения могут быть "обычными" или "наступательными". В последнем случае вы задаете список целей, которые затем отрабатываются боевой группой. Режим патрулирования может быть особенно полезен для парящих высоко в небе AWAC'ов или больших групп пехоты, просеивающих окрестности на предмет выявления шпионов. Желание "быть сразу в десяти местах" выполнят специальные SpyCam — что-то вроде режима "картинка в картинке" в вашем Sony. До девяти камер готовы отслеживать перемещения выбранных вами объектов, надо лишь запастись монитором побольше да процессором побыстрее.

"Самой крутой фишкой в M.A.X. 2" разработчики считают "Автопаузу". Автопауза останавливает игру каждый раз, когда вы выбираете юнит. Звучит отвратительно, но продюсер уверяет, что это гениальное изобретение в корне меняет все отношение к RTS. Вместо того чтобы суетиться и рвать в атаку, игра как бы предлагает вам поразмыслить над вопросами "А зачем я его выбрал?", "Куда я его пошлю?" и " К чему все это?". Интересно будет попробовать, тем более что консерваторы смогут легко отключить этот режим. Как, кстати, и все остальное в игре. Панель интерфейса не прочь занять любое удобное для вас положение на экране, ненужные кнопки разрешается удалить, а нужные — передвинуть на более видное место.

M.A.X.'имальное ускорение

Восемь различных кланов, возможность играть за пришельцев, все виды multiplayer, в том числе и в Интернете, какие-то потрясающие звуковые эффекты и горы новых юнитов, обладающих "адаптивной персональностью" — все это будет в очередном M.A.X.'е. По неофициальной информации, игра задерживается — вместо марта она выйдет в лучшем случае в мае. Осилить такой гигантский проект, который одновременно будет и походовой стратегией, и RTS, соблюсти баланс при таком количестве апгрейдов, оптимизировать графический "движок" — задача не из простых. Разработчики из Interplay при помощи пятидесяти бета-тестеров в данный момент пытаются сделать из этого монстра игру. Каждую неделю тестеры получают новую бета-версию, и в каждой — маленькие кусочки полной игры. Так, по частям, шаг за шагом куется M.A.X. 2.

Совсем не в целях помешать, а исключительно из любопытства, мы решили оторвать их от доблестного труда и задать несколько вопросов. Нас интересовало все, но особенно — что такое "адаптивная персональность"? Начали мы с продюсера проекта Пола Келнера.

Game.EXE: Игра называется M.A.X. 2. Что стоит за этим именем — "новый, улучшенный" M.A.X. или целиком новая игра?

Пол Келнер: Хотя мы и добавили немало новых возможностей, мы все-таки старались не терять связи с оригинальной игрой. Интерфейс мы изменили только там, где нашли более быстрый и удобный способ управления, например меню строительства.

.EXE: Первый M.A.X. давал нам свободу выбора — real-time, turn-based и даже нечто среднее между ними, ваш "фирменный" режим "simultaneous moves". Во втором вы сохранили этот подход. Насколько такой шаг оправдывает себя, как он встречается игроками? У этих игр свои законы, свой игровой баланс, своя динамика, своя аудитория — все по-разному.

П.К.: На самом деле, первый M.A.X. не имел истинного режима "real-time". "Параллельный режим" при таймере, установленном на очень короткое время, превращался в некоторое подобие "реального времени", но игра продолжала работать как походовая. В M.A.X. 2 "реал-тайм" будет самым что ни на есть настоящим, так что каждый игрок сможет выбрать себе режим по вкусу.





Пока что реакция пользователей на такое разнообразие была исключительно позитивной. В данный момент мы стараемся изо всех сил, чтобы все три режима работали безукоризненно. Гас Смитстед (Gus Smedsted), наш ведущий дизайнер и программист, — большой специалист в области стратегических игр, и пока что прекрасно справляется со своей работой.

.EXE: Не дайте умереть в неведении. Что именно означает Unit Adaptive personalites?

В M.A.X. 2 "реал-тайм" будет самым что ни на есть настоящим, так что каждый игрок сможет выбрать себе режим по вкусу.

П.К.: Как бы это объяснить попроще... В общем, адаптивная личность юнитов позволяет им по-разному реагировать на события в игре. Если они находятся под обстрелом, звучат испуганные голоса. Если они подверглись апгрейду, голос становится более басистым, "крутым". Так что уже по го-



2. Выбор места высадки — это интересно. Есть над чем подумать, ведь рельеф местности здесь имеет стратегическое значение.

3. Предельное увеличение. Согласитесь, юниты смотрятся "как неродные".

4. Конструктор наводит переправу под защитой ракетных установок.

5. Претенденты на строительство послушно выстраиваются в очередь и ждут своего часа. Поклонники Total Annihilation будут довольны.











лосу вы сможете определить, что происходит с вашим подчиненным.

.EXE: Ваши идеи насчет 9-ти SpyCam и специального режима паузы кажутся нам очень прогрессивными. Сдается, что впереди нас ожидают по настоящему гигантские баталии, с сотней и более юнитов. Так ли это?

П.К.: Да, это так. Некоторые миссии будут настолько сложны, что без помощи наших камер будет просто не обойтись. Пользуясь этими маленькими экранчиками, вы сможете отдавать юниту приказы и даже уменьшать и увеличивать изображение, как на обычной карте. Мы старались, чтобы каждый игрок смог "подогнать" управление под себя. В независимости от личных вкусов, быстродействия вашего компьютера и игрового опыта вы сможете получить от M.A.X. желаемое. M.A.X. 2 будет очень большой и сложной стратегией, и мы провели последний год в попытках выжать из первоначальной идеи M.A.X.'имум. Надеюсь, вы оцените наши старания.

M.A.X. 2 будет очень большой и сложной стратегией, и мы провели последний год в попытках выжать из первоначальной идеи M.A.X.'имум.

.EXE: Попробуем, но обещать не можем. Удачи вам!

Следующей жертвой оказался маститый бета-тестер и большой фанат M.A.X., некто по имени GUILE (M.A.X.2@gamestats.com). По совместительству GUILE хозяйничает на своем сайте M.A.X.2 Alliance: Planet X (http://M.A.X.2.gamestats.com), на который приглашает всех поклонников M.A.X. и M.A.X. 2. Он и его друг Phrantic согласились ответить на наши вопросы.



.EXE: Вы играли в первый M.A.X.? Чем та игра вам понравилась? Чем она была лучше своих тогдашних конкурентов (C&C, WC2 и т.д.)?

GUILE: По моему мнению, основное достоинство первого M.A.X. было в его реализме. C&C и WarCraft 2 — отличные игры, но они разрабатывались для своей аудитории и очень во многом реализм был принесен в жертву "реальному времени" и multiplayer-режиму. Не то чтобы я был очень доволен отсутствием в M.A.X. 1 возможности поиграть через Интернет (поверьте, M.A.X. в Сети — это сказка, и очень скоро она станет явью), но все эти энергетические установки, трубопроводы и геологоразведчики добавляли в игру целое измерение.

Phrantic: Мне нравилось разнообразие всяческой техники — наземной, воздушной и морской, и кланов, за которые можно было играть. Куча апгрейдов добавляла в игру свою глубину, а система расчета поля зрения для тех времен была просто революционной для RTS.

.EXE: Мне кажется, что M.A.X. 2 — просто слегка улучшенный M.A.X. Дополнительные возможности по редактированию сценариев и карт, немного переделанный графический "движок", и, в общем-то, все. Если я не прав, разубедите меня.

GUILE: Если вы помните, оригинальный M.A.X. никогда не был хитом, он был "спящим". Знаете, кто такие "спящие"? Это такие люди, обычные, незаметные люди, которые живут себе и живут, а потом вдруг становятся серийными убийцами и всякими там маньяками. Так и M.A.X., его гениальность уже была заложена в первой версии, но понадобится вторая попытка, чтобы раскрыть ее. Именно этим сейчас и занимается Interplay. Они поняли, что M.A.X. был отличной игрой, ориентированной не на тот рынок. Говоря конкретно, в нем не заложили возможности multiplayer — для игры в Интернете или локальной сети. Я, например, когда думаю о стратегической PC-игре, думаю в первую очередь о multiplayer. В нашем мире существуют всего лишь несколько по настоящему популярных игр, не имеющих Интернет-поддержки.

Phrantic: Ну что вы, графика изменилась самым серьезным образом! Хотя юниты остались практически прежними, ландшафт подвергся коренной переработке. Холмы и горы не только закрывают обзор. Теперь радар или ракетная установка, сооруженные на высокой горе, будут работать гораздо эффективнее. Не забывайте про возможность игры за инопланетян, это же делает игры в два раза больше! Система waypoint'ов — тоже очень нужная штука, но главное в новой игре — возможность сражаться в Internet, это очень важно.

.EXE: Не могли бы вы привести любопытные примеры из собственной боевой практики? Думаю, это было бы интересно всем фанатам M.A.X.2.

GUILE: (смеется) Мой личный боевой опыт? Или опыт игры в M.A.X. 2? Наверное, вы все-таки имели в виду последнее. Я большой поклонник клана Axis, хотя мои вкусы периодически меняются. Я предпочитаю развивать воздушные силы. Сильная авиация при поддержке пары мощно "проапгрейженных" ракетных установок выносит врага в два счета. Этот способ хорошо работает, но я не зацикливаюсь на нем. Есть немало интересных стратегий, и если мы когда-нибудь встретимся на одном поле боя, ждите сюрпризов!

Phrantic: Как-то раз я захотел попробовать применить "танковую атаку", чтобы проверить, насколько игра сбалансирована. Перед началом игры на все деньги накупил скаутов и, полностью игнорируя строительство базы, бросил моих подчиненных на поиски врага. Скоро бедняга был найден — ничего не подозревающий, занятый строительством своего очага. Не стоит даже упоминать, что дюжина скаутов уничтожили все живое в течение десяти ходов. Конечно, в этой победе не было ничего веселого для разработчиков, и в сегодняшнем M.A.X. 2 провернуть такой фокус вам уже не удастся. Но все равно, это была самая стремительная победа, которую я когда-либо одерживал.

.EXE: Что ж, спасибо всем! Мы не ищем легких побед и надеемся, что в своей последней ипостаси M.A.X. подарит нам только трудные.

6. Режим максимального удаления. Высоко сижу, далеко гляжу!

7. При выборе места для строительства шахт стоит учесть результаты геологических изысканий.

Ген Мурмидона

Олег Хажинский

Warbreeds

Как сделать культовую RTS? Есть несколько способов. Например, назвать игру StarCraft или Total Annihilation 2. Гарантия успеха — 100%, но, боюсь, адвокаты Blizzard и CaveDog разденут вас до гола. Отпадает. Другой способ — задавить технологиями. В игре обязательно что-нибудь должно быть "полностью 3D", присутствие 3Dfx-тумана и цветных теней увеличивает шансы претендента. Но это сложно и дорого. Так неужели, если вы не работаете в Blizzard и не знаете, с какой стороны подойти к 3Dfx, путь к культовой игре вам заказан навсегда?

Вовсе нет. Есть третий способ, который условно можно назвать "максимальное извращение". Именно такой способ избрали в Red Orb при создании Warbreeds. На операционном столе — демо-версия игры.

Два шага к славе

Развиваем идею. Для начала следует забыть о танках, пехотинцах и роботах. Действующие лица в игре не должны напоминать вам обитателей прежних хитов. Монстры — отличный выбор. Никто в точности не знает, как должен выглядеть Шаман племени Келика или Мурмидон из отряда Сен-Сотов, поэтому изобразить их можно, как угодно. Желательно — самым кровожадным образом. Монстры должны быстро бегать, размахивать шипованными конечностями и обязательно пронзительно кричать при атаке. Кровь — фиолетовая или зеленая, в зависимости от племени.

Идем дальше. Разумеется, на одних монстрах RTS далеко не уедет. Нужны "харвестеры", "таун-холлы", "лесорубы" и "бараки". Ни в коем случае нельзя давать игрокам повод хотя бы на секунду почувствовать себя в WarCraft! Без зданий не обойтись, но они: а) обязательно выращиваются, б) внешний вид построек приведен к стандартам фильма "Чужой-4". Ничего человеческого, ничего радующего глаз. Кстати, о глазе. Особый шарм игре придают неземные палитры. Пусть у вас в игре рисованные юниты и карты, недостаток технологий с успехом компенсируется кислотной цветовой гаммой, из-за которой игра приобретает оттенок "элитарности".

Суперидея

Итак, у вас есть игра, которая совершенно ни на что не похожа, а ее внешний вид настолько необычен, что трудягаграббер от удивления отказывается брать картинки. Однако для настоящего успеха этого мало. Необходима "суперидея", вокруг которой следует нанизать все остальное. И эту идею впоследствии сделать стержнем рекламной кампании. В Warbreeds такой идеей является генетическое изменение армии. Согласитесь, что фраза "игрок может эволюционировать свою армию, используя ДНК поверженных врагов" звучит очень сильно. Не важно, что на самом деле все вырождается в банальную охоту за трупами и все те же "апгрейды". Словосочетание "генетическая стратегия" красиво и привлекает внимание.

Играем

Стремительный графический engine сразу же бросает нас в гущу событий. Двуногие существа, которыми нас одарила демо-версия, с пугающей скоростью мечутся из угла в угол и эффектно расправляются с пузырчатыми паучками, оснащенными циркулярными пилами. Попытки сменить скорость игры с "very fast" на "medium" приводят к нежелательным рывкам, а изменение графического разрешения (1600x1200 не хотите?) вводит P166 в состояние комы.

Попытки нащупать мышью панель управления терпят неудачу. Панель как таковая отсутствует. Список "горячих клавиш" одновременно бодрит и пугает. "Выстроить группу по диагонали", "повернуть на 90 градусов", "отправить группу на разведку местности" — от обилия средств управления рябит в глазах. Среди прочего хлама достаточно свежо выглядит возможность записывать в память "стандартный строй", до 8 построений. Разумеется, разнообразие управляющих воздействий никогда не бывает лишним. Но, с другой стороны, терпение игрока может оказаться меньше, чем время на запоминание и освоение пары десятков "горячих кнопок".

Местные работяги отдуваются за всех — высаживают в специально отведенных зонах споры местного "ресурса", возводят перерабатывающие сооружения, трансляторы пси-энергии и бассейн — генетическую лабораторию, которая немедленно приступает к строительству особей-бойцов.

Бойцы ведут себя менее интеллектуально. Во время игры я не обнаружил необходимости в особенных тактических изысках. Штампуется куча самых сильных на данный момент членистоногих, которые затем скопом бросаются на базу врага и всех убивают. Конец игры. Не очень-то весело, учитывая, наличие возможностей к самосовершенствованию. Одно и то же существо при клонировании можно оснастить разными типами оружия, от клешней до ракет растительного происхождения. Более того, идея с генетическим изменением, несмотря на свою упрощенную реализацию, все-таки работает, и при целенаправленном сборе генов мы можем в конце концов сделать представителей своей расы быстрее, сильнее или сообразительнее.

Впрочем, три тренировочных миссии — еще не повод, чтобы хоронить оригинальную идею. Уже сейчас ясно, что игра не станет шедевром, но возможность направленной мутации Мурмидонов тоже нельзя сбрасывать со счетов. Так что оставим последнее слово за полной версией, которая должна появиться на поверхности в течение месяца.





1



2

1. Пять типов поведения — от "автономного" до "неподвижного" — позволят вам регулировать прыть обитателей зоопарка.
2. Одного семени синей тыквы достаточно, чтобы прокормить пятерых голодных Мурмидонов!

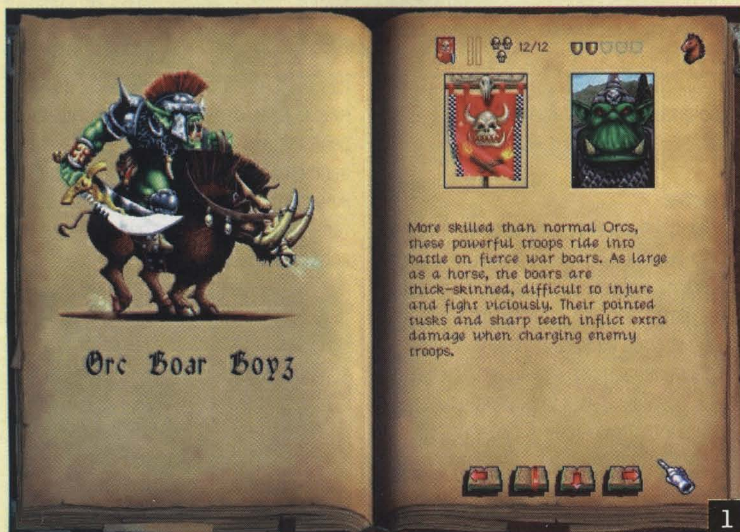
Время мертвых

Олег Хажинский

Warhammer: Dark Omen

Далеко от светлого города Альтдорфа, много южнее густых лесов Риквальда, за Черными горами, где всегда дует ветер, минуя владения гордой Пограничной принцессы, и дальше, так далеко, как бывает только в сказках, живут те, кто уже умер. Повелитель Смерти собирает под черные знамена полчища нежити, чтобы стереть с лица земли все живое. Зло опять поднимает голову, но мы встретим его во всеоружии. За плечами у нас — пройденная вдоль и поперек "Рогатая крыса", и волшебный Grudgebringer сам просится из ножен. Сегодня в нашем разделе — настоящий бенефис Warhammer. Вслед за комплиментами в адрес Dark Omen читайте наш рассказ о том, откуда разработчики черпали свое вдохновение. Далее — интервью с "истинными" авторами игры.

Демо-версия испортила весь сюрприз — игроманы, задохнувшиеся от удивления, с сердечными приступами различной тяжести, переломанными при падении со стула конечностями к моменту выхода полной версии все еще находятся на излечении в больницах города. Исключение составляют люди с выпавшей нижней челюстью, которые проходят лечение амбулаторно. Именно к ним я обращаюсь в первую очередь: привяжите свою челюсть покрепче, потому что конфуз может повториться — для первой миссии разработчики не пожалели красок.



1. На чем еще могут ездить орки, как не на диких кабанах? Все действующие лица Dark Omen собраны в этой книге, и, поверьте, это очень толстая книга.

Красота не для всех

Негоже начинать статью о wargame с щенячьих восторгов по поводу графики, но ради ТАКОГО случая будет сделано исключение. Похоже, для "демы" авторы специально выбрали самый серый и незамысловатый уровень. Полная игра встречает нас водопадом с бурлящей прозрачной водой. Изучение этого произведения искусства на время отнимет все ваши ресурсы. Деревья похожи на деревья, а прибрежный песок — на прибрежный песок. Несколько крупных валунов на излучине реки зачем-то трехмерны, а в хибаре неподалеку есть дверной проем и веранда. Примеры подобной "нереальной", чрезмерной реалистичности мы будем встречать потом на каждом шагу. Так, в одной из миссий есть замок в горах, вызывающе, неописуемо красивый замок. Так вот, он совершенно ни для чего не нужен — просто декорация. Но какая!

Трудно назвать другую игру (в любом жанре), где качеству и подгонке текстур уделялось столько внимания, как в Dark Omen. Глядя на некоторые пейзажи, с трудом веришь, что все это возможно на твоем компьютере. Младший братишка Dark Omen пацан по имени Myth (который по ошибке родился раньше), здорово проигрывает по качеству картинки. Ощущение праздника поддерживают не только сочные палитры (Hi Color, елы-палы!), но и бескомпромиссная частота кадров. Пожалуй, поражает именно это сочетание — потрясающая реалистичность изображения и возможность стремительных манипуляций камерой.

Да, маленький нюанс. 3Dfx. "Положив" разок педаль "в пол" на БМВ, ты не разучишься ездить на "Москвиче", но до старости лет будешь ощущать нехватку чего-то важного. Так же и здесь. По словам самих разработчиков, engine игры изначально создавался с прицелом на 3D-акселераторы, поэтому то, что Dark Omen работает (и достаточно неплохо) с обычной видеокартой, следует воспринимать как жест доброй воли. Три уровня детализации, минус эффекты — и вы опять с нами. Но вода, вода — она потеряла свою кристальную прозрачность! И трава (о боже!) состоит из точек...

Долгие диалоги в 3D

Итак, к делу. Мы — Морган Бернард, в ножнах у нас — волшебный меч Grudgebringer, на бледном лице — стильная эспаньолка (которую я лично никак не могу отрастить), а под командованием — конный отряд самых крутых головорезов во всей Империи. К концу игры мы либо станем предводителем огромной армии из людей, гномов и эльфов, а главное — победителем Повелителя Смерти и спасителем Старого Мира, либо землей, травой и кучкой пепла. Второе — скорее всего.

Знаменитый нелинейный сюжет из "Рогатой крысы" (нелинейность которого, кстати, сильно преувеличена) перекочевал и в Dark Omen. Сюжет течет плавно и неторопливо, под долгие беседы с самыми разными людьми. Кстати, все они говорят на чистом английском языке, а субтитров нет. Это я тем, кто учил немецкий. Периодически наш отряд будут просить о помощи, и тогда беседа прерывается — все ждут, что скажет игрок. Сотворение добрых дел задерживает нас с выполнением главной миссии — спасения мира, но, с другой стороны, приносит определенный доход и иногда — подкрепление. Таким образом, в игре будет 29 миссий, если вы добрый че-



2. Сюжет будет бросать нас из одного конца страны в другой...



ловек, и всего 21 — если волевой.

В конце каждого сражения вам предстоит корпеть над бухгалтерской книгой, пытаясь распределить жалкие остатки денег на восстановление потерянных в бою товарищей. Суровой правде в Dark Omen сделали ручкой — отряды теперь "покупаются" не только в городах, а где угодно. С развитием сюжета армия будет постоянно расти. Некоторые отряды поступают под ваше командование лишь на время, другие же остаются навсегда. В регулярную армию имеет смысл вкладывать деньги — за определенную сумму вы можете повысить защиту ваших бойцов. "Преемственность поколений", вот что выделяет Dark Omen из общей массы wargame. Как в X-COM, ваши люди становятся с опытом много эффективнее. Порой приходится превращать поле брани в тренировочную площадку — "пусть маг прикончит эту группу гоблинов, ему надо "качаться", а конников мы отведем, они и так всех тут перебили".

Следуя за перипетиями сюжета, отряд Бернарда, и нас заодно, будет мотать по всей Империи. Горы, глухие чащобы, залитые солнцем поляны, пустыни, лед и снег — все эти пейзажи калейдоскопом пролетят перед вашим взором. И везде — сражения, крики, кровь.

И вечный бой...

В конце концов это wargame. Если вам не интересен сам процесс битвы, игра не для вас. Всех остальных ждет море удовольствия. Таким мог быть Gettysburg!, если бы программисты Firaxis умели писать программы. Эрудированные игроманы знают (а менее эрудированные — скоро узнают), что Dark Omen сделан на базе настольной игры. Оттуда перекочевали все действующие лица, магия, артефакты, система параметров и собственно правила. Поэтому разработчики не стали особенно скрывать, что их игровое поле — стол. Отодвиньте камеру за пределы экрана, и вы поймете, о чем я.

Карты всегда очень компактны. Здесь вам не придется, как в Myth, подолгу бродить толпой в поисках врагов (хорошо это или плохо — другой



вопрос). Каждый уровень — это прекрасно спланированная тактическая головоломка. Записываться во время миссии нельзя — это против всей идеи. События разворачиваются с беспощадной стремительностью, время действия — реальное и замедлению не подлежит. Те, кто готов играть по таким правилам, получат идеальный wargame.



Почему идеальный? 3D позволяет ввести настоящую "физику". В Myth все это уже было, но ту игру с трудом можно назвать wargame, не тот уровень командования, слишком силен привкус 3D action-adventure. Там, где камера Myth упирается в невидимый потолок, Dark Omen только начинается. Здесь под нашим руководством целые группы, а соответственно — другие задачи и методы их решения.

Там, где камера Myth упирается в невидимый потолок, Dark Omen только начинается. Здесь под нашим руководством целые группы...



Интерфейс управления. В прошлом номере я не пожалел красок на описание мощи интерфейса. Мое мнение не изменилось, более удобного управления я не видел ни в одной RTS! Некоторые считают, что "полный 3D" не идет на пользу стратегическим играм. Мы, мол, теряем ориентацию, путаемся и т.д. Обычно так говорят, кстати, разработчики игр с "неподвижным" полем брани. Они ошибаются. Dark





Omen доказал, что 3D в играх не только красиво, но и убийственно эффективно. Находку со знаменами отрядов, которые остаются на экране и указывают азимут, следует признать гениальной. Вы можете, например, отдать команду лучникам стрелять в зомби, не видя на экране ни тех, ни других!

Рельеф. Здесь он еще более "рельефен", чем в Myth. Откровенно неприступные горы не просто выделяются своим цветом, они на самом деле выглядят неприступными. Поле зрения каждой группы просчитывается с учетом малейших неровностей местности. Если ни один из ваших подчиненных не видит врага, его не существует и для вас. Валуны, деревья — идеальное место для засады. При атаке с фланга или в тыл отряд получает дополнительный бонус, и есть шанс обратить врага в бегство, просто напугав его.

Артиллерия и лучники. Умело расставленные лучники в состоянии доставить врагу массу хлопот. Я чуть голову не потерял от страха, когда мои люди попали в засаду на узкой лесной дороге. Звук десятков выпускаемых стрел, крики раненых — и ни одной живой души, густая листва скрывает атакующих. Кстати, несмотря на мелкий масштаб, каждая стрела моделируется отдельно. С ростом опыта лучники начинают стрелять кучнее, но все равно людям никогда не сравниться с лесными эльфами — эти существа держат под прицелом чуть ли не всю карту. Артиллерия, и даже самоходная, в лице паровых танков, способна нанести врагу оглушающий урон. Не



3. Жизнь прожита не зря. Мог ли я предположить, играя на "БК-0010", что это будет возможно?

4. Это просто мельница, она ничего не делает. Крылья вращаются, а сквозь прорехи видны 3D-деревья — когда я привыкну к таким фокусам?

5. Маг способен причинить массу страданий не только чужим, но и своим. В данный момент его "blast" режет пару моих отрядов.

6. Красивый кадр. Отряд вражеских лучников на холме. К ним медленно (холм крутой), под ураганным огнем ползет моя пехота. Догадайтесь, что они сделают с этими лучниками потом?

7. Битва магов. Конница оказалась между молотом и наковальней и, похоже, не знает, что делать.







забудьте только отдать команду "не стрелять", когда пехота или конники подойдут к врагу вплотную. У меня до сих пор в ушах стоят предсмертные крики двух десятков пехотинцев, буквально раздавленных выстрелом в упор из моей же пушки!

У Dark Omen есть только один серьезный недостаток — это wargame. В пределах своего жанра игра сегодня не имеет себе равных.

Очень много интересных трюков можно провернуть, зная повадки местных обитателей. Например, гоблины органически не переносят лесных эльфов и боятся их, как огня. Стоит вам продемонстрировать гоблинам отряд эльфов, и эти грозные существа бросятся в разные стороны. Пауки имеют обзор в 360 градусов, поэтому нападать на них с тыла бесполезно — они подготовятся. Духи нематериальны, и обычное оружие их не берет. Приходится использовать магию. Подобных примеров можно привести десятки, если не сотни. Формат wargame ограничен, и многие не любят такие игры из-за отсутствия экономики и невозможности строительства. Dark Omen показывает, что и в жанре wargame можно сделать нескучную игру — для этого ее мир должен быть полон деталей, а сюжет — демонстрировать некоторую видимость гибкости.

Магия

Постыдно мало слов было сказано о магии, а ведь мир-то у нас — сказочный. Рыжий маг в красном кафтане, с некоторого времени прибившийся к отряду, вскоре стал совершенно незаменимым. Обращаться с магом следует еще осторожнее, чем с артиллеристами: товарищ может причинить массу вреда, и своим в том числе. Потеряв мага, лучше начать сначала — в последних миссиях вас сможет спасти только магия, в огромных количествах. С ростом опыта маги обучаются новым, более эффективным заклинаниям. Вот, к примеру, фирменный коктейль по рецепту опытного warhammer'оведа Саши Вершинина: маг с помощью "Wings of Fire" переносится в район дислокации крупных сил противника, творит "Conflagration of Doom" над головами неверных и быстренько телепортируется обратно. Через несколько секунд "Doom" со страшным грохотом обрушивается на несчастных монстров, сея смерть и разрушения. Для достижения оптимального эффекта комбинацию можно повторять.

К счастью, чтобы пользоваться магическим предметом, магом быть не обязательно. В Dark Omen существует масса различных штучек, использование которых облегчает жизнь простому смертному. Встав под знамена магических штандартов, ваши отряды получат преимущество в защите или обороне, "разучатся" отступать или, что совсем здорово, сумеют одаривать противников электрическими разрядами. Как распределить магическую амуницию между отрядами, вы решаете сами перед миссией, хотя обменяться "шмотками" можно будет прямо в игре — по "Alt" вещи выбрасываются на землю. С этим связан еще один забавный трюк: если за вами гонится толпа разъяренных скелетов, оброненный магический артефакт сможет на время отвлечь их внимание и спасти вам жизнь.

Жму руку

У Dark Omen есть только один серьезный недостаток — это wargame. В пределах своего жанра игра на данный момент просто не имеет себе равных. Warhammer, как и два года назад, вновь впереди планеты всей. Формат wargame, на мой взгляд, несколько ограничивает срок жизни игры. Разумеется, Dark Omen можно пройти несколько раз — и каждый раз все будет по-другому. "Немного" другой сюжет, "несколько" другой состав участников, новые тактические трюки. Плюс долгожданный multiplayer — два человека по сети, модему или в Интернете. Однако хочется большего. Графический engine такого уровня, как в Warhammer, просто требует "повторения банкета". Уверен, народ оценил бы появление "новых приключений Моргана Бернарда", или редактора миссий, или бесплатного multiplayer-сервера. Мы собираемся связаться с разработчиками и расспросить их о дальнейших планах. Время еще есть, ведь впереди у нас — целая игра.







Warhammer: Dark Omen

Разработчик	**Mindscape**
Издатель	**Electronic Arts**

Резюме

Игра, после которой не жалко и умереть. Если, конечно, вы любите wargame'ы и имеете достаточно быстрые машины. Остальные продолжают жить и облизываться.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 120** (рек. 133)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x** (рек. 12x)
Видеосистема	**SVGA 2 Мбайта** (рек. SVGA PCI 2 Мбайта, 3D-акселератор)

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: 2 человека по модему, прямому соединению или через Интернет

Рейтинги

Графика	**98%**
Звук	**95%**
Сюжет	**90%**

Интересность

94%

8. В промежутках между миссиями герои любят поговорить, обсуждая перипетии борьбы с Повелителем Смерти. Заметьте, все лица — 3D-модели, и после тяжелых боев на них видны шрамы и синяки.

9. Некто Данила называет это "total massacre". Не Myth, конечно, но все равно здорово.

10. Фото на память. Красив, стервец!

Дорогие мои старики

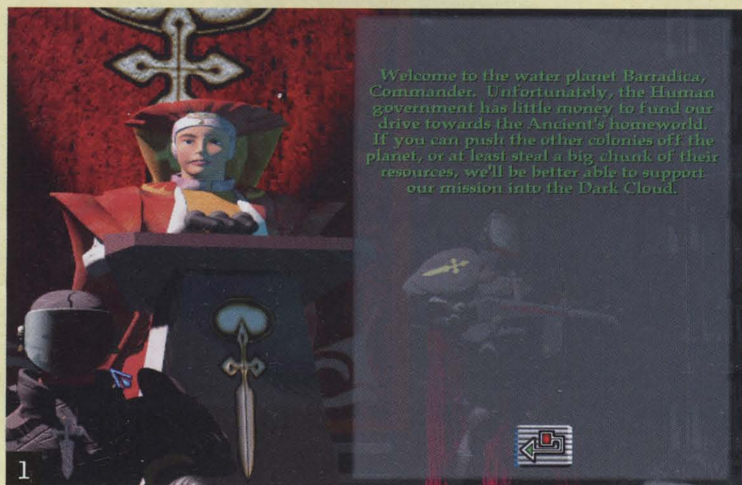
Олег Хажинский

Наверное, только самые маленькие наши слушатели не помнят игру Deadlock. И я заодно. Катастрофически низкое содержание фосфора в коре головного мозга не позволяет ей (коре то бишь) выдавить из себя что-нибудь осмысленное. Вспоминается преступный по своей тупости сюжет, робкие попытки разработчиков оживить мертворожденный Win'95-интерфейс веселыми картинками на кнопках и... все. В том месте, где должны быть воспоминания о часах интереснейших баталий, зияет черная дыра. К счастью, добрейшие работники Accolade прознали о моей проблеме и сделали вторую часть игры, Deadlock 2: Shrine Wars. Какие молодцы.

Deadlock 2: Shrine Wars

Готовясь к написанию этого опуса, я спросил у своего друга, человека сложной судьбы: "А играл ли ты, друг, в Deadlock?". "Играл", — отвечал мне товарищ. "Зачем?" — искренне удивился я. "А я тогда во все играл", — ответил мне бывший игроман и вздохнул. Мы погрузились в воспоминания. Первый Deadlock родился в эпоху Больших Игр. Старуха Civilization еще крепко стояла на ногах. Призрак Master of Orion 2 только маячил над Европой, будоража умы стратегоманов. Это было время Интеллектуалов и Походовых стратегий. Каждый уважающий себя разработчик считал необходимым приобщиться к славе Сида Мейера и сделать что-нибудь "эдакое", с науками и желательно поближе к звездам. Игры становились все сложнее и разнообразнее, и мы уже начали мечтать об Абсолютной Игре, бескомпромиссной стратегии, в которую было бы невозможно играть из-за бесконечного разнообразия. Казалось, идиллия будет длиться вечно... М-да. Жалкие глупцы.

Для истинных ценителей разработчики предлагают большую кампанию, для новичков — тренировочную игру, для нетерпеливых — Quick Start...



1. У всех рас есть вот такая "мать-настоятельница", но не у всех "матерей" два глаза и пять пальцев на руках.

Возвращаясь в день сегодняшний

Так вот, о чем это я? Мысль, не успев развиться, уже погибла под грудой воспоминаний. Суть ее вкратце такова: тот Deadlock, из "старых времен", был ужасен. Мало того, что игра оказалась вторичной по отношению к тогдашним "столпам" жанра, она и сделана была кое-как. И если кто-нибудь из игроманов и подарил ей пару недель своей жизни, то только из любви к процессу, как это было в случае с моим другом.

Все изменила революция. Сегодня Deadlock 2 — почетный гость в нашем журнале. Редкий представитель отряда "походовых", ветеран многих кампаний, ходячий экспонат исторического музея, раздел "Это было, было, было". И не важно, что игра не намного обогнала своего предшественника и фактически является "улучшенной и расширенной" версией первого Deadlock. Наоборот, чем меньше изменений, тем лучше, чем "дубовей" игра, тем оригинальнее она смотрится в наши дни. А посему давайте не замечать недостатков, подобострастно хихикать над глуповатыми шутками ветерана кампаний и делать вид, что в восторге от цветового решения. Надо беречь свою историю.

Планета сокровищ

Восемь космических рас, от жучков до паучков, включая представителей рода человеческого, принимают участие в гонке за сокровищами. Поиск ценных вещей, оставленных древней цивилизацией, принимает поистине вселенские масштабы. Сюжет бросает конкурентов с одной планеты на другую, и на каждой из них беднягам приходится драться друг с другом не на жизнь, а на смерть.

Перед началом игры адепт проходит краткий тест на наличие алиенофобии. Каждая раса, как ей и полагается, хороша в чем-то своем. Муравьи-трудяги, кабаны-убийцы и так далее. Вариантов общения с Deadlock 2 предлагается масса. По заказу клиента планета меняет размер, цвет и процентное соотношение земной тверди и морской зыби. Количество и интеллект конкурентов, условия победы, место высадки — все это и еще многое другое определяется игроком перед стартом. Для истинных ценителей разработчики предлагают большую кампанию, для новичков — тренировочную игру, для нетерпеливых — Quick Start, для умельцев — редактор миссий и планет, а для заблудившихся — кнопку Exit. Да, совсем забыл — для обладателей модемов и доступа в Интернет — бесплатный сервер DEADLOCK.NET. Да, да! Время на раздумье можно ограничить, и его величество multiplayer приходит в каждый дом.

Ненаглядная абстракция

Ключевое слово при описании игры — "условно". Планета условно разбивается на регионы. Регионы еще более ус-



2. Орбитальный "барыга" все еще в космосе. Он призван затыкать дыры в вашей экономике.







ловно делятся на 36 квадратиков. Едва заметные на пестром фоне фигурки людей и машин условно обозначают тысячи колонистов и десятки танков. Ничего не имею против наглядной абстракции (в сложной игре без нее не обойтись), но Deadlock — явно не самый удачный ее пример.

Интерфейс — "на любителя". Удобный, но очень бедный. Безвкусное смешение цветов, топорно сделанные кнопки — почему-то некоторые разработчики считают, что если в их игре есть дерево наук и пятьдесят различных зданий, это дает им право мешать серое с оранжевым. Никто вам такого права не давал, товарищи!

Процесс

Представители цивилизаций высаживаются на очередную планету, осваивают ее природные богатства, возделывают пашни, рубят лес и воспитывают детей. Дети тянутся к солнцу, и места на 36 клеточках становится мало, что вызывает революционные настроения и отказ от работы. Колония начинает расти в ширь, и к первому сектору вскоре добавляется второй, третий и четвертый. Пятый, как правило, оказывается уже занятым.

Ваши конкуренты поначалу ведут себя весьма дружелюбно. Один милягабульдог все время лез с комплиментами. После каждой моей победы над жалкой расой червяков его собачья морда появлялась в окошке и выдавала что-нибудь типа "Ты лучший!" или "Как хорошо, что мы с тобой дружим". Правда, на предложение "съездить отдохнуть в Тибет, когда все это закончится" (один из видов подхалимажа) пес отреагировал менее дружелюбно: "У тебя что, нет проблем? Будут".

Разнообразие дипломатических отношений, в которые нам беззастенчиво предлагает вступить меню "Дипломатия", приятно радует. Здесь торговые и научные союзы, пакт о ненападении, союз против третьей стороны и т.д.

Блеск и нищета Deadlock

Сильный момент в игре — наука. Построив несколько научных центров и переквалифицировав часть колонистов в ученых, вы даете начало увлекательному путешествию по научному дереву. Дерево открытий доступно для обозрения с самого старта, а система подсказки поможет определиться с выбором. На первых этапах игры список доступных для строительства зданий и военной техники сильно ограничен, но по мере продвижения к кроне дерева желающих появиться на свет становится пугающе много. Забавно, что "расовую окраску" имеют только базовые строения, вроде Дворца и Общежитий. Ферма или Фабрика выглядят одинаково по-человечески и у крабов с Альфа-Центавры, и у ушастых головастиков с Веги. Художников можно понять — умножьте восемь рас на пять десятков строений, разделите на месячную зарплату, и вы поймете, почему в игре такая дрянная графика.

Нищета Deadlock состоит, на мой взгляд, в отсутствии тактических сражений. Точнее, они есть, но представляются игроку исключительно в виде кинофильма с отчетом о проделанной работе. Беспомощность стратега как тактика подчеркивается кнопками "вперед", "назад" и "пауза". Вопрос вызывает необходимость "паузы". Графически процесс битвы выглядит настолько жалко, что интерес рождает лишь "eject".



Влиять на результат битвы игрок может только перед ее началом. Каждому танку, самолету или кораблю непосредственно перед атакой выдаются ценные указания, вроде "стрелять только по зданиям" или "вести себя осторожно". Меню отдачи команд стонет от обилия различных кнопок и списков, а ведь в серьезной атаке участвует не один десяток юнитов...

Итого

Хотели вы этого или нет, но Deadlock 2 вышел. Эта игра никогда не станет хитом. Она сделана добротно, но, увы, напрочь лишена искры божьей. Авторам не удалось увлечь нас сюжетом, заворожить роскошной графикой, потрясти оригинальными решениями. Перед нами все тот же Deadlock, с более удобоваримым интерфейсом и графикой. "9 боевых юнитов, 14 зданий, 2 планеты и 13 новых научных достижений" — эта цитата из описания игры говорит сама за себя. Создатели остались далеко в прошлом, доделывая свой обожаемый Deadlock. Вместо того чтобы придумать что-то новое, они потратили время на 9 юнитов и 2 планеты.

Светлая сторона состоит в том, что у игры сейчас нет конкурентов. Все, кто истосковался по эпохе Больших Игр, несомненно, должны обратить внимание на творение Accolade. Следующая походовая стратегия такого масштаба ожидается ох как не скоро: Aplpha Centaura от Firaxis увидит свет лишь в конце этого года.



Deadlock 2: Shrine Wars

Разработчик	**Cyberlore Studios**
Издатель	**Accolade**

Резюме

По заявкам радиослушателей старшего возраста передаем концерт для Deadlock'a с оркестром из цикла "Это было, было, было". Ностальгирующие интеллектуалы плачут над кнопкой "Конец хода", молодежь недоуменно пожимает плечами.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90** (133 рек.)
Память	**16 Мбайт** (32 рек.)
CD-ROM	**4x** (12x рек.)

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: локальная сеть, модем, Интернет
- 100 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**80%**
Сюжет	**66%**

Интересность

71%

3. Самая "вкусная" часть игры — дерево наук. Встроенная система помощи поможет вам не заблудиться в густой листве.

4. Фанаты первого Deadlock обрадуются появлению Colony Assistant. Эта штука здорово облегчает микроменеджмент в регионах, но полностью избавить себя от необходимости распределять силы вы не сможете — в этом и состоит весь Deadlock.

5. Перед атакой вам предстоит как следует поползать по меню выбора тактики.

6. А вот и само сражение. Красиво, правда?

7. Игроков ожидает масса новых миров, среди которых встречаются и такие кислотные, как этот.

Warhammer для чайников

Олег Хажинский

Что объединяет такие разные игры, как Space Hulk, Final Liberation, The Shadow of the Horned Rat и Dark Omen? Пытливый читатель укажет на красно-желтую плашку "Games Workshop" и на шаг приблизится к разгадке. Эти замечательные компьютерные игры созданы на основе игр настольных, а тщательно продуманные правила и красивый сюжет вовсе не являются собственностью уважаемых разработчиков. И далекая Бретония, и город Маленков, и колоритные орки, разъезжающие на "брейнкрашах", — все это продукт коллективного бреда жителей туманного Альбиона, зарабатывающих себе на хлеб в стенах компании Games Workshop.



На самом деле, о Games Workshop и ее настольных играх мы знали и раньше. Но толку от этого знания было чуть — у них "там" Warhammer, у нас "здесь" — матросы революции. И вот, представьте мое удивление, когда оказалось, что в Москве существуют люди, и их довольно много, "профессионально" играющие в Warhammer! Более того, уже открыт клуб любителей Warhammer, где регулярно собираются поклонники этой игры, и каждый желающий вполне может к ним присоединиться. Разумеется, мы не смогли остаться в стороне.





1. Взгляните на поле боя с сотней миниатюр — феерическое зрелище, и ни одной одинаковой фигурки!

Warhammer и с чем его едят

Для тех, кто совсем не в курсе. Warhammer — это настольная игра, wargame, в которую обычно играют два человека. Для игры нужен стол (чем больше, тем лучше), армии солдатиков (здесь они носят гордое название "миниатюры"), несколько кубиков, измерительные линейки, шаблоны и двое желающих всем этим заниматься.

Парадокс, который я долго не мог постичь, состоит в том, что в Warhammer не нужно специального игрового поля, нет ни клеточек, ни "хексов", и даже больше — всячески приветствуется сложный рельеф, в качестве которого в худшем случае может подойти стопка книг, а в лучшем — специально изготовленные декорации. При этом правила, по которым ведутся сражения, математически точны и описываются в двух книжках солидного размера, поставляемых вместе с базовым набором игры.

Warhammer как отец родной всех wargame'ов

Если бы Warhammer был просто еще одной военной игрой в красивой упаковке, все было бы не так весело. Warhammer нас интересует как хобби сотен тысяч людей, и игровой мир, оказывающий заметное влияние на компьютерные игры. Чем мне нравится игра? В первую очередь продуманным "бэкграундом". Существует два "базовых" мира — фэнтезийный Warhammer и sci-fi Warhammer 40.000. Каждый из них содержит добрый десяток сторон, и если вы, например, всем сердцем полюбили Гномов, Games Workshop в состоянии снабдить вас полной информацией о жизни, труде и отдыхе этих существ. Отдельными книжками издаются полноцветные иллюстрированные пособия по армиям Ящериц, Умертвий, Космических пехотинцев, Орков и прочих действующих лиц из обоих миров. Там есть все — карты, история, описание специфических заклинаний или особенного вооружения, новые правила для героев и примеры раскраски воинов. Раскраски? Ах да, совсем забыл...

Красота — это страшная сила

Все миниатюры (а это именно миниатюры, назвать такие произведения искусства солдатиками язык не поворачивается) продаются не раскрашенными. Набор самых тонких кистей, десяток баночек краски от Citadel Miniatures — и вот вы один на один с металлической фигуркой "ростом" не больше трех сантиметров. Результат, конечно, во многом зависит от того, из какого места у вас произрастают руки, но зато взгляните на поле боя с сотней миниатюр — феерическое зрелище, и ни одной одинаковой фигурки!

Выходя на очередную дуэль, вы сами определяете состав своей армии. Каждая миниатюра в зависимости от своих возможностей имеет условную ценность. Чтобы сохранить баланс, стороны ограничивают мощь армий некоторой суммой. Битва армий на 1000 очков длится около 2 часов, на 2000 — целый вечер, а гигантские баталии с армиями на 3000 очков и больше могут продолжаться целый день и даже все выходные.

Кто в это играет?

Скажем так, если вы читаете этот журнал, то вполне сможете оценить Warhammer. Вопреки установившемуся мнению, что солдатики интересуют только детей, среди поклонников настольной игры можно встретить весьма увлеченных игроков "пенсионного" возраста. Но в основном это, конечно, молодежь. Должен сразу предупредить, WH — удовольствие не из дешевых. Базовый набор для игры стоит порядка 500 рублей новыми, и это только начало. Дальше вы выбираете армию для коллекционирования — и... добро пожаловать в мир Warhammer. Впрочем, среди самых верных фанатов чаще всего можно встретить студентов, умудряющихся на одну стипендию пить пиво, водить девушку в клубы и при этом коллекционировать каких-нибудь Умертвий или Рогатых Крыс.

Стоп

Увы, пора закругляться, а еще ничего не сказано о моей любимой Necromunda, которая напоминает мне настольную версию X-COM, о путешествиях по заколдованным замкам в Warhammer Quest и о великой битве между Горкой и Моркой. Хочу поблагодарить Александра "Mr. Boggus" Пашина и Андрея Лазарева, без чьей помощи этот материал никогда не увидел бы свет.

Если вы заинтригованы и хотите узнать больше об "играх народов мира" — пишите, и, возможно, мы продолжим тему. В мире действительно есть немало интересных игр, и все они, так или иначе связаны с играми компьютерными. А для тех, кто настроен самым серьезным образом, сообщаем телефон московского клуба любителей Warhammer — (095) 488-20-55, время работы с 12.00 до 20.00. Руководитель клуба — Алексей Григорьевич Синюткин.

Игрушечных дел мастера

Отец мира Warhammer о своих оловянных солдатиках

Кто лучше расскажет о Warhammer, как не его создатель? Мы связались с Games Workshop и получили неожиданно теплый и радушный прием. Мало того, что ребята не пожадничали и выслали аж четыре диска своих знаменитых иллюстраций, на наши вопросы согласился ответить один из патриархов Warhammer, отец–основатель *Рик ПРИСТЛИ (Rick Priestley).*

При этом оказалось, что создатели знаменитых настольных wargame'ов не прочь поиграть в компьютерные игры, более того, они оказывают самое непосредственное влияние на их разработчиков! Кто бы мог подумать...

На столе...

Game.EXE: К сожалению, Warhammer пришел в Россию с большим опозданием, лет эдак на двадцать. Расскажите, пожалуйста, о его создателях. Кто, где, когда, почему? Мы ничего не знаем о вас!

Рик Пристли: Ой, как много вопросов! Хорошо, давайте по порядку. Warhammer придумали три человека — Ричард Халливел (Richard Halliwell), Брайан Ансел (Bryan Ansell) и я, Рик Пристли (Rick Priestley). Когда?.. Первая версия игры была опубликована в 1982 году. Где?.. В то время фирма, занимавшаяся изготовлением миниатюр, Citadel Miniatures, и собственно Games Workshop располагались в разных городах и фактически не зависели друг от друга (хотя двумя годами раньше CM была куплена GW). Citadel "жила" в Ньюарке (Newark, Nottinghamshire), a Games Workshop — в Лондоне.

Ну а теперь — как и почему. Итак... Англия 60-70-х годов заигрывалась в солдатиков. Военные игры стали популярным хобби среди детей и взрослых. В большой степени это увлечение возникло после появления совершенно новых пластиковых моделей AirFix, всевозможных конструкторов и игрушечных танков. В то же самое время книга Толкиена "Властелин Колец" захватила воображение читателей по всему миру, и на наших глазах родился новый жанр, "фэнтези", безумно популярный среди студентов и вообще тинейджеров (среди этих молодых людей были и будущие создатели Warhammer, разумеется). Все это привело к тому, что фирмы-изготовители пластиковых моделей к танкам и самолетам вскоре прибавили лучников и гоблинов. В Америке повальное увлечение fantasy "родило" ролевые игры и, в частности, систему Advanced Dungeons & Dragons, которая вскоре пересекла Атлантику и стала еще одной причиной для создания "сказочных" фигурок. В начале 80-х Citadel Miniatures была довольно молодой компанией, которая занималась выпуском металлических миниатюр на исторические темы, а также настольных игр в стиле Sci-Fi (Traveller/Spacefarers) и fantasy (Runequest/D&D). Детство прошло в сражениях армий AirFix, а позднее — полков металлических солдатиков, поэтому придумать свою собственную игру, комбинирующую "фэнтезийные фигурки" и коллекционирование армий, нам было совсем не сложно. И вот так появился Warhammer!



.EXE: В наших "напольных" баталиях мы передвигали солдатиков как бог на душу положит, кидались разрывными гранатами из местного "ЛЕГО" и вели прицельный огонь из пушек без всяких правил. Что такое Warhammer? Детская игра в солдатиков или серьезная стратегическая игра с книжкой правил в два пальца толщиной?

— Послушайте, доктор. Вы случайно не из Ноттингемшира?
— Да, из Ноттингемшира. А почему вы спросили?
— Я так и думал. Нет, ничего. Просто так.
"Дом, который построил Свифт"

Р.П.: Если вам угодно: вы можете назвать Warhammer "оловянными солдатиками для взрослых"! Это совершенно точно не детская игра, и наши



миниатюры не являются "игрушками" в смысле "детских игрушек". Набор правил, кубиков и линеек для измерения дистанций, которые лежат в основе военной игры ("wargame" — именно так мы называем то, чем занимаемся), — все это имеет очень глубокие корни в



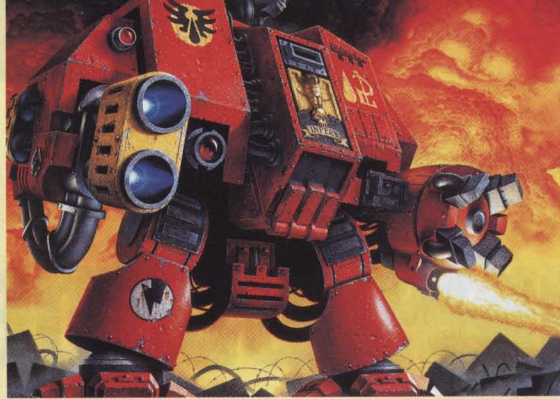
Англии. На рубеже столетий известный английский писатель Герберт Уэллс опубликовал несколько книг с правилами для игры в солдатиков. Книги назывались "Игры на полу" (Floor Wars) и "Маленькие войны" (Little Wars). И все серьезные wargame'ы наших дней во многом используют правила, описанные в тех книгах!

.EXE: За броским фасадом Warhammer видна работа десятков художников и дизайнеров. Игра сильна своим "фэнтезийным" или "sci-fi"-бэкграундом. Расскажите о людях, которые придумывают эти миры. Новые персонажи, новые расы, вооружение, заклинания — ежемесячно. Кто всем этим занимается?

Р.П.: Мир Warhammer эволюционировал в течение многих лет, и в этом процессе было задействовано очень много людей. Первоначально разработкой "бэкграунда" занимался только я. Мной были придуманы миры для оригинальных Warhammer и Warhammer 40.000. Я и сейчас периодически изобретаю что-нибудь новенькое, но бОльшую часть работы по поддержанию игры тащит на себе наша команда дизайнеров. Команда состоит из художников и писателей, весь смысл работы которых — придумывать новые миниатюры и детали игровых миров. Десятки художников и скульпторов превращают первоначальные задумки дизайнеров в реальные фигурки и иллюстрации. Если бы мне пришлось выделить среди них одного человека, который стоит в центре всего этого процесса, я бы назвал Джона Бланше (John Blanche), который принимал участие в работе над всеми без исключения версиями Warhammer и Warhammer 40.000, и чей труд выразился в бессчетном множестве набросков новых миниатюр и замечательных иллюстраций.

.EXE: Тестируете ли вы игру, вводя новых персонажей? Известно, что в Magic: The Gathering, например, введение новой карты может изменить баланс всей игры и даже привести к логическим петлям. Как с этим делом обстоит в WH?

Р.П.: Тестирование игр — не проблема... Это удовольствие! В нашем офисе стоят два огромных стола, и мы тратим немало времени, оттачивая новые правила, которые только что придумали. Бывало, приходилось наспех создавать новые армии из всякого подручного материала, потому что настоящие модели существовали только в нашем воображении.







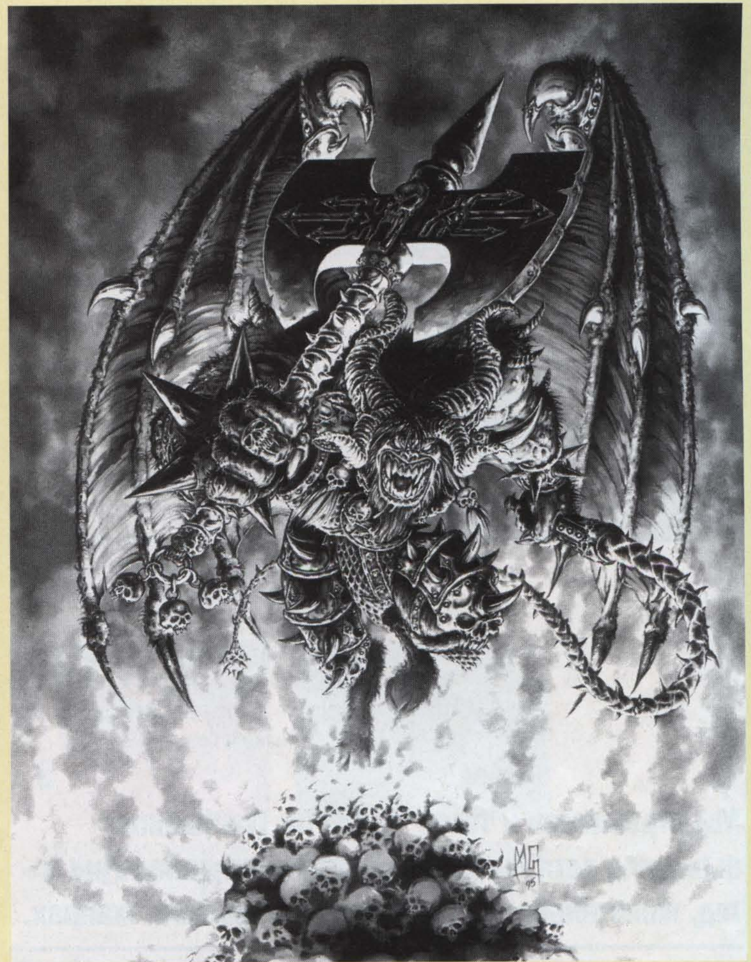
Это совершенно точно не детская игра, и наши миниатюры не являются "игрушками" в смысле "детских игрушек".

Мало того, что дизайнеры играют между собой, они заставляют делать это продавцов, работников отдела по рассылке, рекламных агентов и посылают новые игры на всякие сборища фанатов, требуя комментариев и предложений. Дело в том, что все наши сотрудники — игроки. Все, начиная с Босса и заканчивая работниками на фабрике. На заводе, где изготавливаются наши миниатюры, мы создали клуб, в котором установлено 50 столов для игры в Warhammer (в нашем штате более 500 сотрудников). Ежедневно по вечерам здесь проходят десятки баталий, и это отличная возможность протестировать новые правила и отладить











баланс. Все это, разумеется, не означает, что мы не совершаем ошибок... Но мы стараемся.

.EXE: Warhammer и компьютерные игры. Что родилось раньше? Не чувствуете ли вы, что компьютер отнимает у вас игроков? Не боитесь ли, что рано или поздно WH и WH 40.000 целиком "виртуализуются"?

Р.П.: Warhammer старше, чем настоящие компьютерные игры (если не считать самые первые "space invaders", возникшие в поздние 70-е). Мы весьма предусмотрительно лицензировали права на изготовление компьютерных игр по Warhammer/40K и теперь нам остается только наслаждаться успехом. Нет, мы не боимся, что компьютерные игры "победят", потому что им никогда не сравниться с настоящими солдатиками, сражающимися на вашем столе... Это две совершенно разные вещи, и я знаю, что мне нравится больше! Наше хобби требует творческого подхода, и его результат можно "потрогать" руками. В то же время компьютерные игры, на мой взгляд, более скоротечны, и увлечение игрой длится недолго. Доказательством этого может служить тот факт, что даже самые популярные компьютерные игры когда-либо остаются в тени забвения, а число поклонников Warhammer стабильно увеличивается примерно на 30% в год.

Мы не боимся, что компьютерные игры "победят", потому что им никогда не сравниться с настоящими солдатиками, сражающимися на вашем столе...





.EXE: Насколько плотно вы сотрудничаете с разработчиками компьютерных игр в процессе создания? Просто предоставляете лицензию или оказываете какое-то влияние? Как вы подходите к отбору претендентов?

...и в компьютере

Р.П.: Позвольте мне передать слово **Джону ГИЛЛАРДУ (Jon Gillard)**. Этот человек — наш представитель на компьютерном фронте, настоящий спец по компьютерным играм, не то что я.

Джон Гиллард: Мы работаем с компьютерщиками в очень плотном контакте, принимая участие в создании оригинального дизайна и постоянно следя за развитием проекта. Согласно нашим правилам, мы имеем дело исключительно с теми людьми, которые хорошо знают и понимают наши игры, или очень увлечены идеей Warhammer. Это принципиально









важный критерий при отборе претендентов для дальнейшего сотрудничества. Мы очень заботимся о своей репутации, ведь она создавалась в течение двадцати лет!

.EXE: Для нас центральная тема сегодня — это Warhammer: Dark Omen. Игра обречена на успех, учитывая невероятную популярность предыдущей части. Расскажите поподробнее, какое участие вы принимали в создании той, первой, и сегодняшней, второй части?

Д.Г.: Лично я включился в работу над проектом около года назад, и моей задачей было сохранить в Dark Omen концепцию, первоначально выработанную в "Рогатой крысе". До меня этим делом занимался Энди Джонс (Andy Jones), автор нескольких игр, и именно ему принадлежит заслуга в создании первоначальной концепции "Рогатой крысы". Смысл нашего сотрудничества с разработчиками Dark Omen состоит в том, чтобы передать атмосферу Warhammer наиболее полно и без искажений.

Мы стремимся к тому, чтобы по Warhammer выходило хотя бы две-три компьютерные игры в год, желательно, в самых разнообразных жанрах.

.EXE: Провокационный вопрос. Успех игр на базе Warhammer — это успех самой игровой системы Warhammer. Но насколько? Какая часть игрового мира, игровой механики, правил перекочевала из настольной игры в компьютерную?

Д.Г.: В случае с "Рогатой крысой" и Dark Omen основные правила и система параметров, которые использует компьютер, полностью взяты из Warhammer. Программа исправно "кидает кубики", когда дело доходит до драки, и так далее. В Dark Omen, кстати, набор правил несколько изменен по сравнению "Крысой". Мы столкнулись с тем, что при переносе на "компьютерную почву" не все наши правила работают так же хорошо, как и на кухонном столе. Например, в настольном Warhammer, если ваш отряд разгромлен и бежит, вы каждый ход кидаете кубик, проверяя, не пора ли остановить беспорядочное отступление и вернуться на поле брани. Эта система отлично работает, если вы играете в походовую игру, длящуюся 4-6 ходов. В реальном времени все выглядит по-другому. Поле боя гораздо крупнее, а кубики выкидываются так часто, что рано или поздно ваш отряд обязательно перестает отступать. Это влияет на баланс игры, и было решено, что после трех "разгромов" любой отряд покинет поле боя навсегда. Мы не слишком расстраиваемся из-за подобных изменений в правилах, потому что на самом деле алгоритм работы игры скрыт от пользователя, а атмосфера игры передана безукоризненно.





.EXE: Warhammer — это только стратегия? Не думали ли вы сделать, например, квест, взяв за основу одну из сотен ваших замечательных историй, или ролевую игру?

Д.Г.: Если речь идет о настольных играх, то тут у нас все в полном порядке. Мы выпускаем ролевую настольную игру Warhammer Quest, тактическую игру Necromunda и много чего еще. В жанре компьютерных игр мы сделали Space Hulk (тактическую игру "от первого лица"), Final Liberation (глобальную стратегическую игру) и, разумеется, "Рогатую крысу" с Dark Omen. В данный момент мы работаем над тремя новыми названиями. Одно из них — Warhammer 40.000: The Chaos Gate (Mindscape), тактические сражения на уровне взводов Космических пехотинцев. Она должна выйти ближе к концу года. А вообще, если честно, нам хотелось бы видеть как можно больше хороших компьютерных игр, сделанных на основе Warhammer, в совершенно любых жанрах.

.EXE: WH настольный и WH компьютерный в 2000-м году. Какими вы видите судьбы ваших игр? Будут ли их пути пересекаться, идти в ногу или разойдутся навсегда?

Д.Г.: Наши игры находятся в развитии, мы постоянно пересматриваем свои планы, поэтому что-то определенное сказать трудно. Каждые несколько лет мы выпускаем новое издание правил наших настольных игр. Это позволяет нам как бы сделать шаг назад и модернизировать правила, добавить свежие модели и таким образом реализовать новые технологические достижения в изготовлении миниатюр. И, конечно, мы собираемся выпускать новые игры, вроде Necromunda и Bloodbowl.

Что касается компьютерных игр, то, по вполне понятным причинам, я не могу рассказать вам обо всех проектах. Скажу только, что сейчас у нас есть в работе игры, появление которых в свет планируется лишь через пару лет! Мы стремимся к тому, чтобы по Warhammer выходило хотя бы две-три компьютерные игры в год, желательно, в самых разнообразных жанрах.

Было бы любопытно увидеть что-нибудь в жанре симуляторов, например, танковый симулятор Титана. И побольше 3D action. Чем плох сценарий FPS с Имперским террористом в главной роли?.. Да; и не забывайте о возможности появления продолжения Dark Omen...

Беседу вел **Олег Хажинский**.

К В Е С Т Ы

Tex Murphy: Overseer



Несомненно, новая идея. Несомненно, старая игра. Первый шаг к реальному слиянию кино и компьютерной игры. Но пока страдают оба.

70

Pilgrim: Faith as a Weapon



У нас любят игрушки про средневековье!
Полюбят и эту — очень красивую и практически не играбельную...

72

"Синдбад"



Уважаемые домохозяйки, не удивляйтесь, если среди подарков ко дню рождения, среди цветов и духов вы обнаружите не давно обещанный любимым мужем add-on к развязному "Кармагеддону", а новые приключения Синдбада-морехода!

67

Gruesome Castle



Едва ли в игру будет интересно играть. Но посмотреть, что происходит с квестом, когда его затискивают в 3D-мир, рекомендую всем. Веселитесь.

68

Ольга Цыкалова
Наталия Дубровская

Весна близится, погода — все краше, перелетные птахи — все ближе, и не сидеть бы нам тут, в редакции, проживая полную загадок и опасностей чужую игрушечную жизнь, а поехать в лес густой и пожить своей, простой и советской — зато с талым снегом, птицами и капелью...

Но — работа есть работа, зарплата есть зарплата, танцульки обходятся недешево, Наташе нужны,деньги на операцию (есть шанс, что она заговорит, хотя в возвращение слуха врачи по-прежнему не верят) — так что читайте и наслаждайтесь!

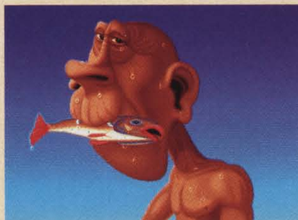
Квесты/март'98: немного игр в рекламной воде...



1001 способ написать плохую игру

NO TARGET!
F-19

OVERSEER
Мыслитель из этих



А вы не задумывались, зачем и кому нужны плохие игрушки? А плохие книги? И всегда ли "плохой" означает "непопулярный"? И всегда ли "популярный" означает "хороший"?

Разберемся по порядку. Как вообще пишутся игры? Самая типичная схема такова: есть инициативная группа, в подавляющем большинстве случаев — из одного человека. Он ходит и думает, думает... И мысль у него одна — "надо написать игрушку!" В конце концов, устав от этой мысли, он начинает думать следующую — "а КАКУЮ игрушку?".

В результате он решает писать квест. Это закон. Он, этот инициативный товарищ, — не дурак. Он понимает, что Quake ему не переплюнуть. Он смутно подозревает, что для ввода в эксплуатацию Ultima Online потребны несколько большие ресурсы, чем те, которыми он располагает. Он догадывается, что программирование AI для стратегии — задача нетривиальная.

А вот квест — он в самый раз. Взять и написать вроде сценарий, нарисовать как бы графику, сочинить как бы музыку — и все будет путем! К тому же у него обычно есть парочка-тройка знакомых, один из которых как бы рисует, второй сочиняет песни под гитару, а третий умеет программировать на "Нортон Коммандере". А сценарий... да у него у самого на крыше — десять тысяч всяких сценариев (они же — романы в жанре Science Fiction или фэнтези, от которых отказались все мыслимые издательства).

Главное — нАчать!

И вот наш герой решается. Он ловит упомянутых друзей, достает из необъятных (как у героя его будущего квеста) карманов своих штанов огромные вилы и начинает рисовать на воде потрясающей красоты картины. Друзья в отпаде.

Однако они тоже не дураки, и начинают сомневаться: "А, собственно, что мы будем кушать, пока мы таки будем вкалывать?" — резонно спрашивают они. Инициатор, стуча себя по мощно выпуклой груди (иногда спине), громко кричит, что неужели они не способны потерпеть пару-тройку месяцев заради Великой Идеи? Неужели они не хотят оставить нетленные следы в истории? Разве велика цена — поголодать недельки две... три... месяца... ну не больше года, железно!

Многие проекты на этом этапе благополучно помирают. И отправляются в специальный рай для несбывшихся ожиданий. Но речь здесь не о них, а о тех проектах, которые предыдущий этап благополучно преодолевают.

Именно эти проекты в дальнейшем становятся плохими игрушками. Но путь этот долог и многотруден...

Пять слагаемых успеха

Сначала пишется плохой сценарий. Это нетрудно. У нас все умеют писать сценарии. Это просто — раз в школе было "5" за сочинения, значит, сценарий уже в кармане. Никаких проблем! Мало ли, что во ВГИКе простые линейные сценарии для постановки на сцене и в кино учат писать пять лет!

Итак, плохой сценарий написан. Но это только первый крошечный шаг на пути создания плохой игрушки! Нужно еще успеть очень многое — нарисовать плохую графику, например.

Это тоже просто. Существует масса методов, но самый простой и часто употребляемый — забыть позвать в команду художника-постановщика. Ну не нужен он для создания по настоящему плохой игры! Какая разница, что без него графика будет разваливаться, масштаб фигур — плавать, а перспектива будет не прямой и не обратной, а сикось-накось разной.

Это мелочи, главное в этом деле — нарисовать на бумаге гуашью много-много фонов, отсканировать их и не забыть перевести в 256 цветов с одной палитрой на всю игру.

Теперь можно приступать к очередному этапу — по настоящему плохому программированию.

Это больной вопрос. Плохо спрограммировать игру — большое искусство. Она просто не будет работать. А работать она должна, хотя бы в демо-версии, чтобы было что показать спонсору. Но даже самые сложные проблемы — разрешимы! Методик масса, перечислять их все сложно и долго. Вот названия некоторых из них: "Оригинальный интерфейс" (понятный только разработчикам, и то не всем), "Низкие системные требования" (игра под DOS4GW, идущая только под MS-DOS 3.30), "Удобная инсталляция" (игра работает только под Windows 95 OSR2, а просто под Windows 95 уже нет)...

Про музыку и озвучку ограничусь одной фразой: "Озвучено профессиональными программистами". Этим сказано все.

Большой галоше — большое плавание!

Допустим, второй этап успешно пройден. Нарисована-написана-озвучена демо-версия из трех экранов игры, в которой этих экранов будет тысяча. Продукт готов! Его уже можно нести и показывать. И продавать...

(Про то, как такие продукты продаются, будет рассказано в следующей серии нашей передачи.)

И вот — ура! Победа. Спонсор найден, охмурен, запуган сияющими перспективами и готов на все. Деньги выбиты. И тут же проедены. В кредит. И снова получены. Штат увеличен, проект идет полным ходом, снова получены деньги и снова проедены. Этот этап может длиться... И длиться... И длиться... Пока не кончится что-то одно: деньги или терпение у спонсора. Все хорошее когда-нибудь кончается. Увы.

Игра сдается спонсору, и он начинает искать издателя... И находит его!

Правда, вот деньги... Деньги, которые за ЭТО предлагают, и деньги, которые на ЭТО потрачены, малость не соответствуют друг другу. Но что делать бедному (уже) и доверчивому (изначально) спонсору? Деньги-то потрачены! Продукт-то получен! И, движимый мыслью вернуть хоть что-то, он продает, а издатель, движимый мыслью купить хоть что-то, покупает. И издает. А вот потом... Потом...

Мы все это покупаем!

И ругаем. Справедливо ругаем. За дело. Но кому от этого легче?

Как и почему плохие игры делают сами издающие фирмы — это вопрос опять же отдельный и сложный... Попробуем поговорить об этом в следующих выпусках.

Да здравствует Бутлегианский Джихад! Компьютеры — зло, и с ними мы будем бороться.

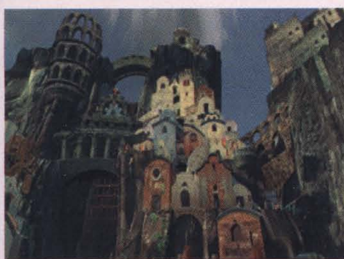
До полной и окончательной победы сил добра над силами разума!

Очень прошу серьезных товарищей из крутых игроразработческих фирм не принимать всерьез все вышенаписанное, бо как все совпадения неназванных компаний, имен, игр и т.п. вам только мнятся. Автор ничего ТАКОГО в виду не имел, не имеет и иметь не будет.

Ждите, кстати, статью "На хрена козе баян?" — о том, почему и как в России не стоит вообще игрушки делать.

Навечно ваш,
больной хроническим злословием

Overseer (Overseer@hotmail.com).



Из "Ковчега времени" — на Reah...

Фирма Project 2, обрадовавшая нас в прошлом году "слегка вторичной" игрушкой Arc of Time, наметила два больших квестовых проекта и на этот год.

Первый из них — пазл-квест **Reah** — перенесет нас на одноименную планету, где нам предстоит инспектировать военную базу, на которой ученые работают над разгадкой тайны некоего инопланетного девайса. Как раз ко времени нашего прибытия тайна наконец раскрыта — девайс, как оказалось, представляет собой ворота в параллельную реальность. И, конечно, он тут же заработал, грозя затянуть в себя всех находящихся поблизости! На базе объявлена эвакуация, но нескольким ее обитателям (и вам в их числе) не повезло.

Чтобы выбраться назад из параллельного мира, куда нас затянула чудовищная воронка, придется постранствовать по сюрреалистическому миру Reah и решить более сотни разнообразных головоломок.

Сами создатели игры описывают свое детище как нечто среднее между Atlantis от Cryo и Riven от Broderbund. Естественно, графика в Reah будет играть первостепенную роль. Особый предмет гордости Project 2 — специальный "движок" для поворота на 360 градусов. Хотя в новой игре мы не получим большей свободы перемещения, чем в той же Atlantis, нам обещают улучшение качества воспроизведения панорамы — за счет несколько иной позиции камеры, дающей более реалистичное изображение окружающего трехмерного ландшафта.

Кроме того, нас ждут "фотореалистичная" графика, трехмерная анимация и... "живые актеры" — без видео, надо полагать, дело не обойдется. При этом Project 2 клянется, что все это великолепие совершенно не будет тормозить даже на маломощном "пне" с четырехскоростным CD-ROM — благодаря необычайно быстрому графическому "движку". Поиграть в это новое добавление к семейству "евроадвенчур" мы сможем совсем скоро, во втором квартале этого года.

...да еще и вместе с нами!

Второй проект Project 2 — это, как ни удивительно, отечественная игра **Leath**, разрабатываемая хорошо всем известной компанией "Амбер".

Leath — трехмерный квест на сказочный сюжет. В отличие от описанного выше проекта, здесь мы увидим



своего героя со стороны. В этом нам поможет "плавающая" камера, которая будет менять ракурс при переходе персонажа с экрана на экран. Пытаясь дать нам представление о типе геймплея, Project 2 называет в качестве близких по духу игр King's Quest, Indiana Jones и Broken Sword. Несколько разношерстная получается компания, но ясно, что задачи в игре будут носить более или менее логический характер, плотно связанный с





сюжетом. При этом у игрока появится возможность учиться разгадывать головоломки постепенно: их сложность будет возрастать по ходу игры.

"Лиат" выйдет в двух вариантах. Все вышесказанное относится к западной версии, которая будет издана этой осенью компанией Project 2. У нас в стране "Лиат", как пока называют игру создатели, выйдет в свет в несколько ином виде.

Какой она будет? Об этом мы надеемся рассказать вам в одном из следующих номеров.





Космические "телки"

Компания Perfect Entertainment решила внести свою лепту в оживление захиревшего жанра графической адвенчуры. Хотя фирма занимается производством "Дискворлдов" и сейчас разрабатывает для фирмы Psygnosis третью серию этого мультяшного квеста, прикольные похождения бедняги Ринсвинда, видимо, не кажутся ей достаточно "жареной" темой.

Пойдя на поводу у всемирной мо-







МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

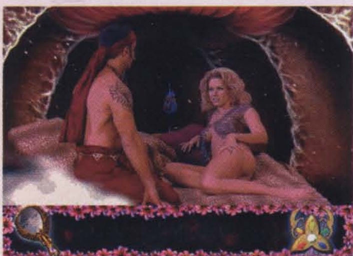
ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).





ды на Spice Girls, фирма решила выпустить игрушку под многообещающим названием **Space Babes**. Все в этой игре будет таким, как в обычной адвенчуре, — борьба со всемирным злом, новые галактики, мирные конференции и религиозные фанатики... Только вот в ролях и хороших, и плохих парней будут выступать роскошные сексапильные девы. Похоже, что старина Ларри наконец-то дождался молодой смены, и дело всей его жизни не заглохнет в сильных наманикюренных ручках трех красоток, решающих космические проблемы испытанным способом дедушки Ларри. Удастся ли "Космическим "телкам" перевернуть мир квестов, мы узнаем только в начале следующего года.





Тэкс Мерфи впадает в Trance

Фирма Access, едва выпустив пятую серию приключений Тэкса Мерфи, уже начала работать над новой игрой с участием знаменитого частного детектива. Трагический выстрел, оборвавший жизни Тэкса и Челси в конце пятой серии, на самом деле отправил Мерфи назад, в далекое прошлое, куда-то в 20-30-е годы нашего века.

Здесь Тэксу придется прожить новую жизнь — занимаясь, впрочем, своим прежним ремеслом. Больше-то он делать ничего не умеет! Скорее всего, как явствует из намеков в Overseer, Мерфи придется возиться с какими-то тайнами, связанными с пасхальными яйцами работы Фаберже. Возможны: русская тема, убийство Романовых, Распутин и прочая экзотика. Рабочее название новой игры — **Trance**.

Мисс Плейбой жива и процветает

Основанная фотомоделью Джиллиан Боннер компания Black Dragon Productions, о которой мы несколько раз писали скорее как о курьезе, чем о серьезной игрушечной фирме, тем не менее не разорилась и не канула в лету. Игрушка Riana Rouge, повествующая о трудной жизни бедной секретарши с выдающимися формами, вышла в свет и заслужила пристальное внимание публики.

Жаль, до нашей страны игра пока не доползла, так что мы не можем поделиться с вами своими впечатлениями, но на Западе она получила успех, достаточный для того, чтобы Black Dragon начала в срочном порядке клепать вторую серию игры под названием **Riana Rouge II**.

Скриншоты, которые вы видите, взяты из первой части. Во второй игре видео-Райану заменит чисто компьютерный персонаж. Это позволит игроку полнее контролировать деятельность героини и использовать в игре дополнительные функции интерфейса.

А контролировать в игре найдется что! Это будет просто-таки апофеоз старого доброго лозунга "Make Love, not War"! Вы сможете... нет, не убить каждого встречного персонажа, а... эээ... вступить с ним в некоторое подобие интимных отношений. Причем игроку придется быть осмотрительным. Беспорядочные половые связи могут привести Райану к ранней кончине, неприятному заболеванию или просто потере оружия (хотя оно-то ей зачем?). С другой стороны, правильно выбранный объект может стать союзником или источником информации.

...И снова Марс

Фирма DreamCatcher Interactive, выпустившая в прошлом году квест Beyond Time, который был столь утомительно скучен, что даже не удостоился рецензии в нашем журнале, готовит к выходу новую игру **Cydonia**. Действие ее происходит в отдаленном будущем, когда существованию человечества начали угрожать грандиозные природные катаклизмы. Единственный выход — переселение людей с Земли на другие планеты. Первым объектом колонизации выбран Марс, на который и отправляется наш герой в надежде найти новый дом для землян.



Мы высаживаемся на планету в районе Cydonia Mensae, где предыдущие экспедиции автоматических станций обнаружили следы деятельности некоей высокоразвитой цивилизации, включая гигантский, длиною в милю, рельеф с изображением гуманоидного лица. Естественно, с самого начала все идет не так, как предполагалось. При посадке корабль терпит аварию, и теперь только от нас зависит спасение экипажа и исследование планеты, которая, как вы уже догадываетесь, просто-таки кишит следами инопланетной жизни...



Как много их! Еще один...
или Сказка за сказкой

Ольга Цыкалова

"Синдбад"

Не успела я опубликовать свою табличку с датами выхода отечественных квестов, как в ней появились первые уточнения. Через пару месяцев московская фирма "Азия" собирается выпустить игру под рабочим названием "Синдбад", созданную командой Ivory Intellect. Игра уже почти готова, и нам даже удалось поиграть в ее демо-версию.
В то время как большинство российских разработчиков клянутся бессмертному Full Throttle в любви до гроба, Ivory Intellect явно решила почерпнуть вдохновение совсем в другом месте, а именно в порядком уже подзабытом за последние два года "7-м королевском квесте" от "Сьерры".

В отличие от моего ослепительного альтерэго, с которым вы познакомились пару номеров назад, я не особый фанат этой серии вообще и ее седьмой части в особенности. Поэтому сказочно-мультяшная эстетика новой игры меня не слишком порадовала. Но надо отдать должное ее создателям: они значительно снизили процент сиропной карамельности (по сравнению с оригиналом), сделав сам процесс игры несколько более жестким.





Этот опасный, опасный, опасный мультяшный мир!

Итак, Синдбад отправляется в свое очередное путешествие. Шторм, кораблекрушение, и вот наш герой уже не на кораблике, а один как перст на безлюдном морском берегу.



Что надо делать в подобном случае, мы знаем из сказок "1001 ночи": освобождать джиннов и искать волшебные предметы, во множестве разбросанные в самых неподходящих для хранения сокровищ местах.

Занятие это не покажется вам простым! На каждом шагу Синдбада подстерегают самые неожиданные опасности. Не только злобные драконы и дикие звери жаждут его крови, но и безобидные на вид песчаные тропинки так и норовят осыпаться у него под ногами, а ядовитые колючки — уколоть побольнее! Таков сказочный мир "Синдбада" — на вид сладенький, а погибать приходится на каждом шагу!

С волшебными предметами тоже не так все просто. Вещи копятся и копятся, и догадаться с первого раза, что именно нам понадобится для решения очередной задачи, довольно трудно, если учесть, что предметы в инвентаре можно еще и комбинировать друг с другом!

И, конечно, пазлы — куда ж без них в волшебном восточном мире! Мне, например, понравилась классическая задачка с собиранием разбитой картинки. Ничего, на первый взгляд, особенного, но интерфейс позволяет поворачивать фрагменты на произвольный угол. Чем дольше удерживаешь правую кнопку мышки на кусочке, тем сильнее он поворачивается. Так что собрать даже такую довольно простую картинку, которую подсунули Синдбаду в "деме", не так-то просто!

Ура! О нас не забыли!

Интерфейс игры вообще сделан очень тщательно и с редким вниманием к игроку. Стрелка курсора имеет вид павлиньего пера, которое меняет цвет, наткнувшись на что-нибудь важное или нужное Синдбаду. В игре вполне плавный скроллинг — экран перемещается по мере движения по нему Синдбада. Особенно мне приглянулась симпатичная менюшка внизу экрана — восточный базар с тремя восточными же людьми, которые хранят и демонстрируют наш инвентарь, а также заботятся о спасении и



загрузке игры. Хотя эта панель занимает довольно много места, благодаря хорошей графике и удобству использования, она не кажется лишней и не раздражает.

И, наконец, о звуке. Делая обзоры демо-версий отечественных игрушек, мы редко упоминаем о звуке — говорить, как правило, не о чем! Причина проста: почему-то о звуковом оформлении у нас принято заботиться в последнюю очередь. Поэтому обычно "демы" или бессловесны, или лишены музыки и звуковых эффектов. "Синдбад" в этом ряду — приятное исключение. Авторы от души поработали над сопутствующими шумами и звуками и придали Синдбаду вполне соответствующий ему голос — именно такой, каким рассказывают старые добрые сказки в детских передачах.

Синдбад-мореход и женский вопрос

Вот таким получился "Синдбад" — красочным, хотя и слегка старомодным — классическая игра из серии "сюжет — ребенку, пазлы — родителям". Однако публикатор — фирма "Азия" — смотрит на свой проект несколько иначе.

"Синдбад", по ее мнению, — первая в нашей стране игра для... женщин. То есть не для маленьких девочек, а для взрослых тетенек. Что должно привлечь последних на полный сокровищ пустынный морской берег — непонятно. Разве что Синдбад станет нашим первым компьютерным секс-символом. Эдакая Лара Крофт наоборот. Для слабой половины, которую интересуют не бюст, а мускулы.

Так что, уважаемые домохозяйки, не удивляйтесь, если среди подарков ко дню рождения, среди цветов и духов вы обнаружите не давно обещанный любимым мужем add-on к развязному "Кармагеддону", а новые приключения Синдбада-морехода!

1. Очень страшный зверь! Но слишком любит мед...
2. Похоже, он решил подоить лошадку. Или нет? Узнаем, когда игра выйдет.

Warum?

Х.Мотолог

Gruesome Castle

Наблюдение номер один: "We need a revolution to rip the system". Это было пропето почти десять лет тому назад. 3Dfx в наше время выполняет роль революции. Квесты — последний бастион, который должен быть разрушен!

Наблюдение номер два: "Марио-128". Ампутация с последующей пластической операцией". Это молвил главред, едва взглянув на экран монитора. Пожалуй, он не прав. Ноги этой странной австралийской игры растут невесть из какого места игровой вселенной. Называется она, кстати, Gruesome Castle. Разработчики гордо именуют себя Gee Whiz! Entertainment. Надо ли это запоминать? Время покажет...

Здравствуйте, господа квестоманы! Там, откуда я тянул "дему", она была квалифицирована как action-adventure. Тяжелый случай, если учесть, что здесь нет даже намека на action. Причина, должно быть, кроется в том, что ребята никак не могли поверить в существование... 3Dfx-квеста. Ан нет. Квест оказался настоящим. Вот вам примеры: 1. Авторы сравнивают свое детище с "классическими приключенческими играми вроде серии Monkey Island", не забывая, впрочем, напыщенно намекать, что "это первая честная 3D-игра для PC", под "игрой" имея в виду, вероятно, все же квест; 2. "Если это ключ от замка — то это классический квест, — показала на пальцах моя поклонница Наташа Дубровская, оказывавшая мне техническую помощь при борьбе с игрой, — а если от сортира — то... (произнесенное умное слово не запомнил). Насколько я понимаю, примерно так же будет выглядеть новый King's Quest.



Drug against War

Игра явно ориентирована на них. На тех, с кем у меня очень сложные отношения. На тех, кем лично я никогда не был. Короче, на детей. Сладкая и липкая доброта и сердечность прет изо всех местных 3D-щелей. Персонажи — прямоходящие куклы, потешно и несколько шаржированно изображающие 5-11-летних. Диалоги отличаются фантастическим идиотизмом, свойственным, впрочем, всем 5-11-летним. Разработчики явно выжимали из себя по капле все свое розовое младенчество, дабы максимально приблизить игру к детворе и их платежеспособным папикам.

Кусок сюжета, затесавшийся в "дему": ищем пропавшего друга в странном замке, большинство хозяев которого покоятся на прилагающемся кладбище. Для детства, отрочества и отчасти задержавшейся юности этого достаточно. Подвертывающиеся на пути герои на вопрос "Ты его не видел?" 3D-честно отвечают: "Не видел!". Или: "Видел, но это было давно". Душевно поговорили.

Пазлов, в нормальном понимании этого слова, в демо-версии не обнаружено. Есть прогулки из одного конца мира в другой в поисках всяческих бесполезностей. Ключ от замка лежит на кладбище. В бинокль можно разглядеть некий символ, находящийся среди деревьев на другом берегу залива. В инвентаре лежит магический камень, открывающий ворота на кладбище. Надписи читаются, но не на всех могилах. На холмах торчат столбики, на столбиках — таблички, на них — умные советы. Рычаг за отхожим местом (за сараем, если кто смутился) опускает мост.

Не спрашивайте меня "почему?". Мотивация — это ваши проблемы. Атрибуты квеста присутствуют. Туповатый парень, ломающий вентиляционную решетку в замке, просит принести монтировку. Наверное, она лежит в сарае (клозете). Интересно другое: ни из диалогов с этим парнем, ни из иных источников не следует, что рушить решетку в чужом замке — нормально. Но наш герой с радостью озадачивается поисками ломика.

Скрещивание ужа с ежом: чем это грозит

3D пришло в ваш дом. С вытекающим отсюда управлением. Больша-а-ая неприятность.

Управление такое: трехмерный парень может ходить; нажимая клавишу "look", вы делаете его прозрачным и смотрящим в даль. Идея, давно реализованная в action-adventure-играх, по той пошлой причине, что при внешней камере не слишком понятно, куда герой, собственно, смотрит. А это очень важно. Потому как



предмет, выбранный в инвентаре, применяется именно туда. Куда смотрим. И попасть в нужную область "взглядом" (читай: точным поворотом головы) гораздо сложнее, чем мышью. А вы еще жаловались на "пиксельхантинг"...

Естественно, трехмерность мира дарует нам полную свободу передвижения. "Плавающая" камера — возможность заблудиться в трех стульях (буквально). Порой нелегко понять, вошел ты в комнату или же имел несчастье развернуться на пороге. Но самое приятное — это оригинальное решение авторов по разбиению уровня на блоки. Все, что отгорожено глухой стеной, загружается отдельно. Поскольку это довольно крупная 3D-сцена, грузится она долго. За это время можно успеть развернуться и уйти с порога прочь, решив, что тебя просто не пустили. Старый уровень перестанет загружаться, новый прекратит выгружаться, игра нормально работает, так и уходишь в неведении.

Не все коту страстная пятница

3Dfx делает игру красивой. Вода. Рябь на ней. Небо. В меру детализированные герои с откровенно тупыми физиономиями. Мебель, которую можно обойти со всех сторон. Идеально функционирующий бинокль, успешно работающий еще и микроскопом. Рельеф местности, как рельеф, а не красиво нарисованный фон. Объекты, модели, 3D опять же...

Едва ли в игру будет интересно играть. Но посмотреть, что происходит с квестом, когда его затискивают в 3D-мир, рекомендую всем. Веселитесь.

1. Именно так теперь будет выглядеть "настоящий квест": движущаяся по воде рябь, остающаяся пена, текстуры фильтруются...

2. Бинокль в инвентории прохлаждается не просто так. Изображение масштабируется до бесконечности. И никогда не будет пикселизации.

Кризис среднего возраста

Ольга Цыкалова

Для начала ответьте мне, любезные читатели: можно ли считать "Квейк" квестом?
А что: лабиринты, поиск ключей и всяких прочих нужных вещей, потайные двери и тайники... А борьба с монстрами — это ведь самая обыкновенная головоломка! Понаблюдал из укрытия, с одного бока зашел, с другого примерился — и решил (то есть убил) попытки, скажем, с десятой (не возмущайтесь — это фирменный квестерский способ игры). А если монстров убрать — вообще класс! Интерьеры в "Квейке" достигли такой степени детализации, что пиксельхантинг при картинке, честно перерисовываемой в реальном времени, — плевое дело!
На данный момент увлеченнее всех благородным делом оквакивания квестов, или оквестивания "Квейка", или просто создания квестов на аналогичном движке, занимается фирма Access, выпустившая недавно пятую серию похождений частного детектива Тэкса Мерфи — Tex Murphy: Overseer.

Tex Murphy: Overseer



Фирма Access — явление крайне любопытное и для компьютерного мира уникальное. Это только в кино встречаются такие гиганты мысли — сам сценарий накатал, сам срежиссировал, сам главную роль сыграл. У нас, геймеров, все проще: один программит, другой — рисует, третий — пазлы придумывает... Так — у всех, но только не у Access!

Ее президент, Эндрю Карр, давно уже живет двойной жизнью, объединяя в одном лице преуспевающего руководителя довольно крупной компании и вечно неудачливого частного детектива Тэкса Мерфи. Причем эти жизни отдалены одна от другой не только в пространстве, но и во времени: Тэкс, полноправный житель конца следующего столетия, мог бы приходиться своему создателю разве что внучком.



1. Любимая женщина детектива Мерфи.

Двойная жизнь президента

Славу Тэксу принес его весьма навороченный для компьютерного персонажа характер и неподражаемый циничный юмор, с которым он реагирует на любое наше (или свое?) тело- или мышедвижение (если оно, конечно, не касается очередной блондинки, к которой он питает нежные чувства).

Не знаю, похож ли компьютерный Мерфи на своего создателя, но в фирме Access, скорее всего, тяжело работать. Представьте себе такого президента — отчаянно неуверенного в себе, но склонного строить из себя супермена, хамить (от смущения) подчиненным и не пропускать ни одной юбки, особенно если она существенно выше колена?

Зато для компьютерной игры такой персонаж — просто находка! Никогда не надоест смотреть, как дико храбрый детектив (не без нашей помощи, конечно) общается с самыми разными людьми, выбирается из очередной сомнительной истории, в которую влип по собственной глупости, или "клеит" очередную шипящую от негодования секретаршу.

FPS с видео

При этом весьма напряженное и запутанное действие игры происходит в полностью трехмерном (а-ля "Квейк") мире, и мы, переселившись в черепную коробку детектива, смотрим на окружающее его глазами.

Сам же Тэкс, как пуп земли и центр игрушки, может быть изображен, конечно же, только одним способом — при помощи видео, и этого самого видео в двух последних играх компании просто устрашающе много.

Дело квестера — рыться в мусорных баках, шататься по лабиринтам и склеивать из клочков записки. Как только запахнет жареным, появится сам герой и без нашего особого участия сразится с врагами, влипнет в очередную историю, из которой, разумеется, вытаскивать его придется нам, и пообщается с проходившей неподалеку девицей. Единственное, что мы можем предпринять "от третьего лица", — выбрать линию в диалоге, а уж как ее реализует наш герой... иногда остается только икать!

Правило номер 1

...И вот настал черед пятой серии приключений Тэкса Мерфи. В сущности, это не совсем новая и, даже можно сказать, совсем старая игра — ремейк первой серии приключений детектива — Mean Streets, изданной аж в 1989 году.

Именно тогда Тэкс Мерфи начал свою блестящую карьеру частного детектива, раскрыв тайну смерти знаменитого ученого Карла Лински и попутно разоблачив очередной заговор фашистского толка межпланетных масштабов.

Теперь Тэкс смотрит на все эти события новыми глазами — глазами человека, разочаровавшегося в людях и, возможно, в любимой профессии. Сильвия Лински — его первая клиентка — больше не кажется ему, как когда-то, романтичной и беззащитной жертвой. Еще бы! Ведь она, первая клиентка, и стала его первой женой! Забыл начинающий детектив главное правило из своей любимой книжки "Руководство для частных детективов": никогда не путайся с клиентом!

И вот результат — многолетний кошмар, от которого его не смогли спасти ни развод, ни любовь Челси, подружки Мерфи из предыдущей серии игры! Даже в день помолвки с ней Тэкс может говорить только о том роковом дне, когда Сильвия Лински переступила порог его нового, с иголочки кабинета! Дело, которое она предложила







ему вести тогда, выглядело вполне безнадежным, но в карманах Тэкса, как всегда, гулял ветер, и ему пришлось рискнуть.

Сильвия требовала, чтобы Мерфи нашел убийц ее отца, — и это при том, что несколько свидетелей видели, как Карл Лински безо всякой посторонней помощи сиганул с моста "Золотые ворота"! Дело тухлое, да еще выясняется, что Сильвия — обладательница страхового полиса отца на кругленькую сумму, которая будет ей выплачена только в том случае, если будет установлено, что родитель умер насильственной смертью.

Для Тэкса это суперсложное дело стало первым, но нам, свидетелям и создателям его блестящей игрушечной карьеры, к подобным безнадежным делам не привыкать, тем более что общее построение игры очень напоминает предыдущую серию — Pandora Directive.

К чему весь "Квейк", коли жить не хочется?

На первый взгляд, новый "Тэкс Мерфи" отличается от предыдущего только новыми техническими наворотами. Создатели игры с потрясающим упорством расширяют возможности игрока. Теперь мы не только можем ходить в любом направлении — как на улице, так и в помещении, — мы можем делать это, встав на цыпочки или присев, мы можем даже ходить на четвереньках!

Но и это еще не все! С любой из этих позиций всегда можно посмотреть вверх или вниз. Так что теперь у вас не будет никаких проблем с заглядыванием в верхний ящик комода или изучением содержимого мусорной корзинки!

И все же... Чем больше играешь, тем сильнее ощущение, что игра стала совершенно другой. Необыкновенная легкость в общении и блещущий юмор, которые выручали нашего героя в самых трудных ситуациях, уступили место мрачному брюзжанию и неподдельным горечи и разочарованию. Красотки, по количеству которых игра могла бы поспорить с любым "Ларри", из романтичных жертв и злодеек превратились в вульгарных алкоголичек и чиновниц.

Особенно меня потряс почти четвертьчасовой видеоролик с участием "приглашенной звезды" — самого Майкла Йорка. Трагический монолог Сант-Гедеона, основателя и бывшего главы крупнейшей компьютерной фирмы, смещенного (путем обмана и предательства) своими подчиненными и коротающего дни в инвалидной коляске в мрачном готическом замке, — да это же просто поэма о крушении идеалов молодости! И не важно, что Тэкс в конце концов найдет и даже отчасти покарает злодеев, — атмосфера мрака и безнадежности уже не покинет игрушку.

Эта тоскливая атмосфера давит на игрока, вырываясь из всех щелей и прорех в сценарии — а их в игре стало непростительно много.

Как вам, например, такой прикол: в развалинах индейского поселения вы находите две длинные жерди и кладете их себе в инвентарь, что достаточно оригинально уже само по себе. Немного погодя вы натыкаетесь на кучку палок поменьше, а уже совсем в другом месте подбираете несколько маленьких палочек. Теперь время "собирать" инвентарь.

Оказывается, все эти палочки и жердочки — части одной длиннющей лестницы. Оставим вопрос, почему эту лестницу так аккуратно разложили на составляющие и каким образом все они уместились в карманах нашего героя, — он вполне риторичен. Но видеоролик!

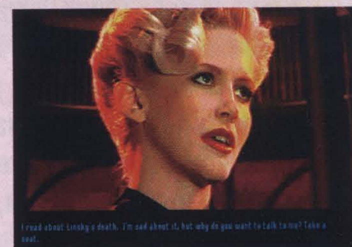
В нем наш герой, воспользовавшись этой лестницей как мостом, ползет через пропасть, обливаясь потом от страха, цепляясь за прогибающиеся и подламывающиеся перекладины, расстояние между которыми оказывается не меньше метра... Все это вызывает уже просто недоумение и неловкость за бедного Тэкса.

DVD как game-killer

В общем, Тэкс разочаровался.

В чем именно, мы точно сказать не можем, но, судя по Overseer, в компьютерных играх в частности. Мастерства, как известно, не пропьешь, и новая игра вполне поддерживает высокий уровень Pandora Directive, но былые блеск и жизнь покинули творение Access.

Да, в ней есть качественное видео (которое в принципе надо смотреть на DVD), заковыристые пазлы, десятки локейшенов, которые можно с кайфом обследовать, интересные персонажи, но все это не скроет усталой небрежности, с которой делалась игра. Возможно, отчасти такой результат стал как раз следствием использования DVD-формата. Создателям Тэкса пришлось пожертвовать очень многим ради качественного воспроизведения видео и звука. Игра гораздо короче "Пандоры", в ней нет возможности выбора общей модели поведения героя и, соответственно, различных концовок, значительно меньше и разветвлений в диалогах.



Эта тоскливая атмосфера давит на игрока, вырываясь из всех щелей и прорех в сценарии — а их в игре стало непростительно много.

Будем ждать...

Так что же выиграла Access, уложив свою игру в прокрустово ложе одного DVD-диска?

Славу первооткрывателя, и не более того! DVD-дисководы еще столь мало распространены, что фирме приходится продавать игрушку в комплекте "5 CD + DVD" с одинаковым содержанием — в целях, как сообщает сама фирма, "приучения публики к новому формату". Погребенные на DVD качественное видео и звук вряд ли найдут широкого ценителя, а нам достанется пол-"Пандоры" и надежда на то, что Access все-таки выйдет из своего DVD-кризиса среднего возраста и в следующей серии приключений Тэкса Мерфи вернется к своему неподражаемому жизнерадостному стилю!



Tex Murphy: Overseer

Разработчик	**Access**
Издатель	**Access**

Резюме

Немного тощая Pandora Directive. Если у вас есть DVD — можете наслаждаться классным видео, если нет... Ничто не окупит потери! Тем более что и Тэкс явно сдал...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x (или DVD)**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- 20 Мбайт на HDD
- Видеокарта с 2 Мбайт памяти

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**85%**
Сюжет	**80%**

Интересность

80%

2. Не подумайте худого! Девушка при исполнении!

3. Я же говорю — кризис! А вы мне не верили!

Крестовые походы россыпью

Наталия Дубровская

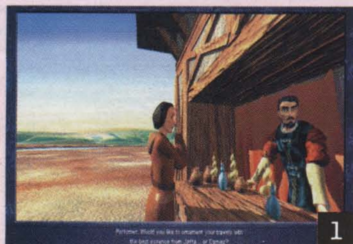
Pilgrim: Faith as a Weapon

Есть такое безобразное понятие: "euroadventure". Это когда красиво, но не очень понятно, зачем. Как Dark Earth, Nightmare Creatures или любое творение замечательной фирмы Cryo — Atlantis: The Lost Tales, Dreams to Reality, Versailles. Разумеется, это словцо пустили не у нас, в Европе (кхм), а там, вдали, за океаном. Малое, как известно, видится в приближении, так что мы легко можем сузить это понятие (хотя бы в плане географическом): французская игрушка. Очень красиво. Местами очень качественно. Чаще всего — хороший, цельный сюжет. Безликие, затянутые диа- и монологи. Первый экран потрясает, второй — очаровывает, на третьем хочется пойти и сыграть во что-то еще. Хотя вроде и играется неплохо. Как Pilgrim: Faith as a Weapon (Infogrames/Arxel Tribe/Anne Carriere).

Хорошее было время — средневековье! Отрада разработчика! Тамплиеры, крестоносцы, веселые тусовки вокруг Круглого стола, скелеты в мрачных подземельях... На дорогах — бандиты, в стенах — ниши, в свитках — тайны, на кольцах — проклятия... Хорошо! Над созданием "атмосферы" голову ломать особо не нужно — взял этих ерундовинок побольше, перемешал, подравнял ножницами — и вперед! Историчный до безобразия квест, для вас и ваших детей!

Да, для вящей образовательности рекомендуется докинуть в продукт откровенно энциклопедических знаний, дабы ответственный родитель мог подарить игру дитяти на Рождество, не переживая, что дает ему шанс потратить часов 40 геймплея впустую и закоснеть в своем невежестве.

В Pilgrim они, знания, висят на специальной кнопке, а в интерфейсе есть особая строка, в которой указывается, на какое слово стоит порыться в данном конкретном случае. Стыдно признаться, но я в этот кладезь образования даже не заглядывала... Геймеру что на Рождество ни дари — он все равно в монитор смотрит.



Долгий путь в Тулузу

Итак, геймеру — лишь бы поиграть! Выручить кого-нибудь, рискуя собственным интеллектом. И Pilgrim, по идее — отличный шанс совершить такой подвиг. Кстати, сценарий для игры сочинил известный писатель Пауло Каэло.



Как и положено в XIII веке, все начинается у смертного ложа: благородный (хотя и погрязший в ереси под названием Tradition) отец призывает вас, подстриженного в кружочек скромного юношу по имени Саймон Деланкруа, и просит сделать вот такую малость: отнести таинственный коптский манускрипт (по романтичным слухам — утерянное евангелие от Иоанна) в Тулузу, старому другу по имени Петрус. На дорогах неспокойно, авторы напридумывали кучу глупостей, чтобы дойти было трудней, да к тому же прямо по пятам за вами гонится злобный бородатый инквизитор с большим мечом — римский папа Иннокентий послал его за манускриптом, дабы вернуть блудное евангелие в лоно Церкви.

К сожалению, несмотря на столь угрожающее вступление, наш герой будет по большей части решать совершенно не связанные между собой математические задачки, мирить всяких недоумков и подхалимничать по мелочи. Игрушка на удивление миролюбива, старообразна, напрочь лишена динамизма и... потрясающе красива — увы, только если рассматривать ее как набор отдельно взятых экранов. А это в наше время немного неприлично!

Альбом на память

Игра действительно красива — просто до невероятия! Интерьеры заставляют замереть, от пейзажей захватывает дух. Трехмерные модели... великолепны, хотя и абсолютно лишены "жизни" — зато тени! Бессмертные французские тени! Видели бы вы, как скользит тень обвя-

1. Сейчас эта красавица поможет нам стащить у охранника меч, который он так просто поставил стоять у ворот и который мы отдадим рыцарю, который...

2. Пазловина. Так себе — хотя при желании можно и погибнуть!

занной вокруг талии веревки по одежде совершенно деревянной циркачки! Да за такую тень... А за такие виды на лес-речку-горы-площадь!.. Честно говорю, что в каждом новом локейшене я минут десять тупо вертелась на месте и бродила туда-сюда — просто чтобы посмотреть!

"Пилигрима" рисовал известный французский художник Мебиус — и сумел показать класс!

В отличие от программистов, которые лишили все это великолепие и намека на скроллинг и даже не сумели оживить обычные "толчковые" перемещения: в каждую видимую точку, даже если мы болтаемся в чистом поле, ведет только один многосоставной и предельно неудобный маршрут, перемена ракурса каждый раз заставляет вздрогнуть, и до тех пор, пока персонаж или зверюшка не стали героями неинтерактивной видеопоследовательности, вам придется обходиться исключительно скудной и неизобретательной анимацией.

Что не делает виды менее восхитительными и отнюдь не лишает игру цельности, поскольку и геймплей в ней точно такой же — тщательно и кусочками.

Пазлы: а чего думать-то?! Решать надо!

Фирма Infogrames, хоть и кричала о глубокой содержательности и абсолютной играбельности своей замечательной игрушки, прекрасно знала, что делает. Иначе зачем фирма Infogrames включила бы в игру пошаговый солюшен?! Только не рассказывайте мне сказки о христианском милосердии и о том, что "пусть лучше спросят у нас, чем у мальчиков в подъезде".

Просто играть в Pilgrim без солюшена — сплошная потеря времени. Игрушка состоит из отдельных головоломок (иногда якобы перетекающих друг в друга, но на самом деле — совершенно независимых), и процесс их решения дебилен до такого состояния, что остается только высморкаться в платочек.

Нет, сами пазлы ничего, но реализация!

Вот так: вы уже сто лет назад догадались, как перетащить повозку через реку по сломанному мосту (перекинуть веревку через дерево на том берегу, впрячь волов, перетянуть повозку, словно на блоке... Ну, вы меня поняли). Но вы до сих пор этого не сделали, потому что все эти сто лет пытаетесь догадаться, в каком порядке надо щелкать нужными предметами на нужных людях, чтобы все "заработало". Такой уж там кривой интерфейс! Задачи решаются преимущественно выбором предмета обсуждения, причем психологический момент отсутствует напрочь, диалоги блещут чисто французским напыщенным занудством, и все это в целом изрядно напоминает "метод научного тыка". Перебор — дело вообще унизительное, а перебор, КОГДА ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО ДЕЛАТЬ! Ух, спасибо, дорогие авторы, за ваш бесценный солюшен!

Галантная музыка как средство выживания

Почему я сразу, самым первым делом, не сказала о музыке?! Ну почему?

Дурная привычка — графика/звук/сюжет/интересность...

Какая там музыка! Настоящие средневековые переборы, идеально подобранные и совершенно ненавязчивые. Не завывания в стиле Enigma, обычно украшающие такие творения, а классное струнное тарам-парам, делающее жизнь спокойней, а игрушку — терпимей. Особенно эти звуки уместны, когда ты, плюнув на очередную дебильную пазлу (подари-даме-кошелек-чтобы-она-отвлекла-охранника-только-догадайся-как-объяснить-ей-чего-ты-хочешь) тихо уходишь на ослепительно прекрасный берег реки и любуешься осенними деревьями на той стороне... пока не вспомнишь, что вообще-то ты сюда не отдыхать пришел, и тебя ждут великие дела, а не виды на перелесок.

Еще раз об интерфейсе

Он, родимый, в "Пилигриме" одновременно весьма свое- и старообразен.

Во-первых, его очень много — при том, что при разрешении 800x600 игрушка идет исключительно в окошке, внизу этого окошка к тому же болтается панель таких размеров, что ею могла бы гордиться любая РПГ.

На этой панели есть масса полезных вещей, без которых не обойтись: энциклопедия, меню, весьма туманные "хинты" (плюс к солюшену! вот это благородство!), "перематывающиеся" окошки с: а) предметами, которые у нас есть; б) предметами, которые мы увидели, запомнили и хотим обсудить со всеми встречными-поперечными; в) людьми, которых мы видели или хотим увидеть и по поводу которых нам тоже придется чесать язык, пока плохо не станет.

Процесс взаимодействия с игровым пространством происходит так: на экране ищется активная точка, затем на панели выбирается нужное или (чаще) ненужное окошко, подпись под ним загорается желтым (хотя вид курсора не меняется вовсе), и мы опять щелкаем на "активной точке"... Точка либо реагирует, либо делает вид, что совсем нас не заметила. Поскольку наведение курсора в Pilgrim тоже требует изрядного мастерства, то понять с первого раза, промахнулся ты или точка на тебя плевать хотела, практически невозможно. Так что щелкай еще раз — если еще не заглянул в солюшен, конечно. Правая кнопка, как и клавиатура, не работает вообще.

Я же говорю — XIII век! Заря цивилизации!



3. Красиво, черт возьми! Особенно — в качестве картинки...



4. М-да... Лара Крофт отдыхает — хотя бы по некоторым показателям.

Золото остановившегося времени

Ах, да! В "Пилигриме" есть некоторое количество задач на время (скажем, мышь, которую мы одолжили у прохожего монаха, улетает от нас на воздушном шарике, и надо вовремя добежать до метателя ножей и попросить, чтобы он шарик сбил) — и они неизменно повергали меня в тупое недоумение, поскольку время в этой игре отсутствует в принципе. Дело не в том, что оно не "реально" — его просто не существует, что в определенном смысле даже радует. Никто никуда не торопится и явно даже не подозревает о том, как это делается. Хотя и восклицает время от времени: "Hurry, hurry, my boy! The time is coming!"

Ничего оно не coming! Играйте себе, не торопитесь — находиться в этом полном золотого света и изящной музыки мире все равно приятно, несмотря на перечисленные выше недостатки. Тем более что все в игре дышит таким целительным покоем и равнодушием к происходящему, что ее вполне можно рассматривать как виртуальный эквивалент небольшого отдыха на водах. Если вовремя заглядывать в солюшен, конечно.

Впрочем, об этом я, кажется, уже говорила...

Какая там музыка! Настоящие средневековые переборы, идеально подобранные и совершенно ненавязчивые...

Pilgrim: Faith as a Weapon

Разработчик	**Arxel Tribe, Anne Carriere**
Издатель	**Infogrames**

Резюме
У нас любят игрушки про средневековье! Полюбят и эту — очень красивую и практически не играбельную...

Системные требования	
ОС	**Windows 3.1/95**
Процессор	**Pentium 75**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Рейтинги	
Графика	**95%**
Звук	**85%**
Сюжет	**75%**

Интересность
75%



34288
семейный журнал
игры обучение работа развлечение
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР
март 1998
НАМ ДВА ГОДА
Нам 2 года!
детский возраст для самого популярного компьютерного журнала

С И М У Л Я Т О Р Ы

Falcon 4.0



На любительском уровне Falcon выглядит просто *очень хорошо*. Профессионал же выскажется после релиза.

EarthSiege 3 alpha 1



Некоторые идеи — тот же дизайн роботов и виртуальный кокпит — воплощены неплохо. Вот только бой остается несколько невеселым. Будем надеяться, что благодаря мягкой, понимающей критике со стороны пользователей, следующая демо-версия игры будет чуточку лучше.

MSFS 98



Никогда не летайте на настоящем вертолете! Или вам действительно понятно, как они летают?

Коллектив соскучившихся авторов

(По мотивам докладов радистки Кэт из полевого дома отдыха, развернутого на борту авианосца "Джордж Вашингтон", Персидский залив)

...эх, не удержался наш Хорнет, не удержался. Мало того, что в тот раз сам порывался лететь в разведку (а что, дело привычное — поджигатель войны, одно слово!), так еще и лично махал рукой каждому улетающему посмотреть на дворцы нашего друга Хусейна с высоты птичьего полета.

Так вот, провожал он как-то в полет сАмого многозвездного генерала Шаликашвили, решившего тряхнуть стариной. А у трясущего стариной горловина бака оказалась не прикрученной... Андрюша — парень горячий: тут же, не задумываясь, на чистом автопилоте рванулся к старому боевому корешку, мол "вертай назад"! Многозвездный знак заметил, но шасси убрать не успел — и нашего боевого товарища колесом зацепило, и керосином обильно из бака окатило. И вместо родной редакции отправился он в дом отдыха...

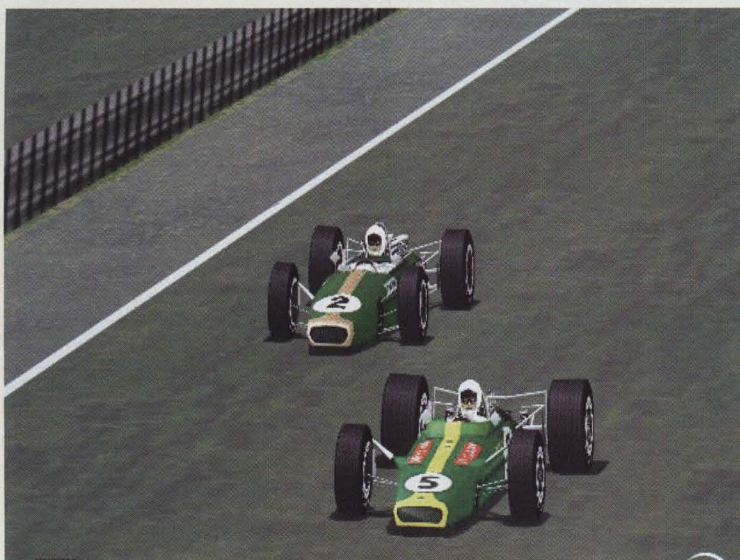
Поскольку пересаживаться на другой корабль не позволяла твердость характера, а силу духа и подвиг оценили все, для Хорнета развернули походный дом отдыха прямо на одной из вертолетных площадок. Лучших поваров туда, лучших массажисток, все как у людей!

Плохо только одно. Про "Фалькон-4" написать так и не смог, хотя очень хотел. Причина тупа и вопиюща: компьютер в палату не пустили. А кто написал? Да, в сущности, никто... Но написал. Даже странно. Дабы поддержать тонущий раздел на плаву, Большой Босс призвал на помощь лучших людей со всего света, и лучшие люди пришли на подмогу. Инженеры из знаменитого КБ имени г-на Сухого объясняют народу, как летать на вертолете по версии Microsoft. Надеемся, вы теперь поймете, хотя бы как там отрываться от земли.



Ну и девушка Наташа (из квестового отдела!) про "Вавилон-5" нам что-то втирает... Даже звездное интервью отхватила. Читайте. Возможно, это интересно.

...А Андрюшу тем временем обхаживают лучшие официантки, разведчица Кэт помогает и докладывает в центр, Шаликашвили цветы и вино "Квазисубани" Хорнету носит. Все будет хорошо.





Молодость Grand Prix

Специализирующаяся в основном на "серьезных" автомобильных симуляторах фирма Papyrus плавно завершает работы над своим новым проектом **Grand Prix Legends**. Вместо того чтобы в пятьдесят первый раз воспроизводить гордое настоящее "Формулы-1", разработчики решили

Трассы были гораздо более опасны — сочетание длинных прямых участков, на которых гонщики успевали развивать почти первую космическую...

возродить бурное прошлое этого опасного спорта.

1967 год. Papyrus очень гордится выбором времени. Действительно, GP Legends станет первой игрой, заинтересовавшейся "старыми развалюхами". Но интересно другое. Забавно то, что в 1967 году гоночные автомобили могли развивать отнюдь не меньшую скорость, чем болиды современной F1. Аэродинамикой в те времена не увлекались, а резина была универсальной, то есть всепогодной в прямом смысле этого слова. Автомобиль представлял собой мощнейший двигатель, укрепленный на стальной раме, снабженной также ветхим креслом и пилотом-безумцем. Прониклись? А теперь к делу.

Papyrus подошла к делу основательно. Из архивов были вытащены самые, на первый взгляд, незначительные детали об автомобилях того времени и трассах Grand Prix. Старые трассы были лицензированы (с большим трудом), а гоночные авто смоделированы предельно достоверно с использованием телеметрии.

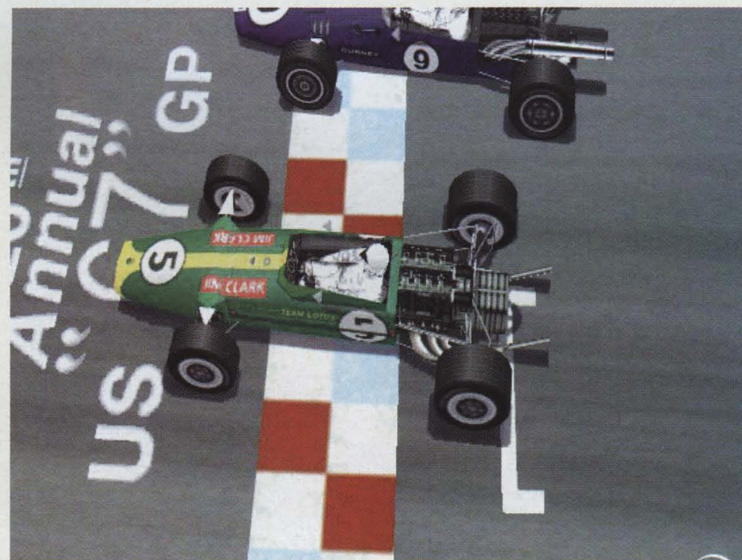
Начнем с трасс. В 67 году "Формула-1" не имела статуса "элитного спорта". Соревнования проходили в маленьких городках, дороги которых, очевидно, были не в самом лучшем состоянии. Трассы были гораздо более опасны — сочетание длинных прямых участков, на которых гонщики успевали развивать почти первую космическую, и коварных поворотов. Примечательно, что лицензированию трасс того времени в основном сопротивлялось население тех самых городков. Люди не на шутку опасались наплыва сумасшедших туристов, пытающихся пройти старую трассу быстрее гонщиков шестьдесят седьмого.

Но более всего Papyrus гордится физическими моделями автомобилей. Отказавшись от восприятия машины как единого целого, программисты действительно попытались смоделировать ее. Все начинается с колес. Каждое из них — самостоятельный объект. На баллонах располагается рама, равномерно распределяя вес на все четыре колеса. Учитывается даже вес топлива! В ходе гонки топливо будет расходоваться, и центр масс машины сместится. А вы, гонщик, выступающий на этом болиде, обязательно почувствуете это изменение. Авторы игры дошли даже до того, чтобы приготовить для каждого состояния шины собственный тип пыли. Именно так — пыль меняется в зависимости от нагрева резины, скорости автомобиля, давления в баллоне и, наконец, типа дорожного покрытия. В силу независимости моделирования колес вы испытаете некоторые интересные эффекты. Стоит только одной из покрышек оказаться в воздухе по той или иной причине (ухаб или наезд на бордюр), как вы рискуете хорошенько закрутить машину — скорость вращения колес не совпадает. Как хорошо видно на одной из картинок, машины также не будут стесняться подниматься в воздух или кувырком сваливаться в кювет. Что еще раз подтверждает важность изобретения антикрыльев.

Вы сможете выступать за такие команды, как BRM, Eagle, Lotus. Ну а против вас будут ездить самые лучшие гонщики того времени. AI компьютерных пилотов — вот еще одна причина для гордости Papyrus. В отличие от большинства гоночных симуляторов, где компьютерные игроки ездят практически безукоризненно, GP Legends порадует вас непривычным реализмом. Соперники будут не только ошибаться и гасить скорость, но также попадать в аварии и вылетать за пределы трассы. Приятен и тот факт, что существует сразу несколько линий поведения гонщиков. Одни будут увлекаться скоростью, пренебрегая опасностью вылета, другие будут стараться чисто проходить повороты и держать разумный темп. Третьи же просто постараются придерживать и поджимать игрока.

Все вышеприведенное уже реально существует и облечено в очень привлекательную оболочку. Графический engine игры быстр и достаточно красив, чтобы посоревноваться с F1 от UbiSoft. Ощущения усугубляются не только качеством отделки самого автомобиля и его поведения на дороге. Дело в том, что вид "из глаз пилота" не фиксирован. Авторы логично рассуждали, что голова гонщика отклоняется в сторону на поворотах, прижимается к спинке сиденья в случае резкого ускорения и больно стучит о торпеду и руль при столкновении. Так вот, все это будет происходить и с камерой-видом. Ка-





жется, ставшее модным предупреждение "для людей, страдающих эпилепсией или подверженных укачиванию" на этот раз будет иметь под собой солидную основу.

Выход игры намечен на начало июня этого года. GP Legends издается "хозяйкой" Papyrus фирмой Sierra и будет поддерживать все модные 3D-акселераторы и сетевые режимы для multiplayer-игры.

Возвращение F-15

Пора детской радости американского народа по случаю выхода истребителя нового поколения F-22, кажется, начинает проходить. Люди постепенно берут себя в руки, и даже самые слабые из них, разработчики компьютерных игр, вскоре смогут говорить и о прочих самолетах. Одним из пионеров этого смелого движения стал Andy Hollis, тот самый человек, которого обвиняют в создании стопроцентных шедевров Longbow и Longbow 2. На этот раз г-н Hollis и его группа программистов Jane's решили вернуть фанатов боевых авиасимуляторов к истокам, к знаменитому **F-15**.

Чем может отличаться энный по счету симулятор от N-1 предыдущих? Качеством выделки графического "движка", степенью реализма физической модели и качеством воспроизведения всех систем самого истребителя. Все это Andy Hollis гарантирует. На военном совете в Jane's было решено использовать в игре вариант самолета F-15E Strike Eagle. Благодаря тому что ранее существовали и чисто истребительные варианты F-15, многоцелевой F-15E одинаково хорошо справляется как с наземными, так и с воздушными целями — что значительно расширяет список возможных миссий.

Несмотря на то что потенциально F-15 рассчитан на двух пилотов, вам придется управляться с машиной в одиночку. Multiplayer-режим нового продукта Jane's не будет иметь cooperative-миссий. Зато места обоих пилотов стопроцентно точно воспроизведены, а пустоту второго кресла будет сглаживать устойчивый голос виртуального напарника, сообщающий необходимую боевую информацию.





Приборная доска воспроизведена не только очень точно, но и весьма удобно. Все приборы смогут настраиваться как с клавиатуры, так и с помощью мыши. Это касается даже MPD (Multi-Page Display) и радара "воздух-земля" с его тремя режимами работы.

Примечательно, что авторы думают не только о матерых игроках, способных заменить реальных пилотов. Новичкам Origin предлагает упрощенный режим игры, чем-то напоминающий бессмертную игру Retaliator. Управление осуществляется несколькими кнопками, меняющими оружие, цели и активирующими бортовое вооружение. Плюс вы начинаете и заканчиваете миссию прямо в воздухе.

Совсем иначе игра ведет себя с полным набором включенных "бонусов". Как обычно, "боевые пилоты, приглашенные фирмой в качестве консультантов, оценили степень реализма F-15". В пакет входят две полных кампании. Как ни символично, это оказалась "Буря в пустыне", и еще одна, вымышленная, непосредственно затрагивающая Иран.

По сложившейся еще со времен ATF традиции, Jane's дает вам возможность редактировать миссии. И не только. С помощью прилагаемого редактора, очень близкого к тому, который использовали сами разработчики, вы сможете создавать собственные задания "с нуля". Особенно приятно, что вы сможете не только собственноручно расположить все наземные и воздушные юниты, но и внести в свою же миссию элемент "случайности". Благодаря этой возможности, прохождение созданных на месте миссий станет значительно более интересным.





Создатели графического "движка" Longbow 2 неплохо потрудились и над F-15. По крайней мере "родной" 3Dfx-вариант игры выглядит очень убедительно. Пока неизвестно, будет ли F-15 поддерживать Voodoo 2. Скорее всего, да, ведь игра выходит только к концу весны '98, когда уже должны появиться правильные драйверы для чудо-карты.

С помощью прилагаемого редактора, очень близкого к тому, который использовали сами разработчики, вы сможете создавать собственные задания.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

По старинке

Александр Вершинин

Falcon 4.0

Наступили суровые времена. Компьютер "Хорнета" отказался скушать скромную демонстрационную версию Falcon 4.0 от MicroProse. И вот, рыцарь в ржавых белых доспехах снова садится за штурвал. Ощущения интересные. Боевой походовый режим почему-то не включается, skill'ы пилота не поднимаются, а истребитель упрямо отказывается реагировать на стандартные уговоры: "Scar starts taming a plane. Good F-16 — I always wanted a pet like you".

Очевидно, MicroProse безумно гордится своим детищем. Начнем с того, что с начала выполнения программы, вас упорно пичкают рекламой. Wallpaper состоит исключительно из названия "Falcon 4.0", а в заставке, прямо под названием скромно значится "The new benchmark in flight sim technology". Программисты уже внесли свою еще недописанную игру в списки классиков жанра. Интригует, не так ли?

Визуально удобоваримо

По крайней мере графика в игре не является явлением из ряда вон выходящим. Очень грамотный, добротный графический "движок" от MicroProse работает как с поддержкой акселераторов, так и без нее. Ландшафт оказался на удивление плоским. Лишь небольшие выпуклости символизируют холмы или отделяют сушу от моря. Земля смотрится великолепно исключительно благодаря тщательно выполненным текстурам. Наблюдать их приятно даже снизившись до бреющего полета. Художники не стали мудрить и просто наложили на море неподвижную текстуру. Отсутствие попыток анимировать океанские волны как раз плюс, а не минус графического решения в Falcon 4.0. Как всегда, посреди почти идеально гладкой земной поверхности тут и там торчат городские здания, небоскребы. После нескольких попыток разрушить постройку оказалось, что ракеты, равно как и пушечные снаряды, пролетают насквозь, не причиняя хозяйству никакого ущерба. Расстроившись, обратим взоры к небу.

Secret weapons of US

Не затрачивая времени на изучение сложнейшей клавиатурной раскладки управления самолетом (ее испугался сам Убийца МИГов), сведем количество используемых кнопок к минимуму. Для управления самолетом необходим джойстик. Аксиома. Не находя "палку ра", игра просто не дает вам порулить на клавиатуре — извините. Ракеты и бомбы, красиво подвешенные под крылом у безукоризненной модели F-16, срываются с пилонов и красиво уходят с экрана. Не умея выбирать цели, можно не пытаться попасть в кого-нибудь Amraam'ом. Выход один — пушка!

И вот здесь вас настигает интересное deja vu. Эту картинку вы уже где-то видели. Миссия начинается, и стая тяжелых Ту-16 медленно, как бы нехотя, расползается, нарушая четкую формацию. *Вторая мировая?* Один взгляд на радар — и вас наполняет спокойное, уверенное чувство. *Sitting ducks*. Серебристая обшивка стратегических бомбардировщиков на мгновение меняет цвет на зеленый. *Летающие крепости?* Без участия головы рука на джойстике заученным движением подводит истребитель в хвост большого неуклюжего "Ту". Время выверено, и палец жмет на гашетку. Слышится звук снарядов, пропарывающих обшивку, двигатели начинают дымиться. Когда алый цветок достигает своего апогея, вы уже четко держите на прицеле ведомого только что погибшего бомбардировщика. Процесс повторяется. Название приходит само собой. Secret weapons of the Luftwaffe.



В демо-версии всего пара миссий, причем внимание привлекает именно Fighter sweep. В воздухе несколько тесно от Ту-16, Ан-2 (!), AH-64D, DC-10. Графика очаровательна в фокусе — четкие, красивые модели самолетов на фоне детализованного, очень достоверного ландшафта. Вертолеты с характерным звуком маневрируют у самой земли, по холмам беспорядочно прыгает странная тень от винтокрылой машины. "Аны" аккуратно идут в формации, которую ломает лишь очередь из вашего "Вулкана". МИГи же опасны. Когда один из них получает свой комплект бронебойных, второй, демонстрируя фигуры высшего пилотажа, прижимается к самой земле. Знаете, очень зрелищно! Единственная недоделка — это, пожалуй, уродливые, спрайтовые, очень пикселизованные взрывы. Дым, напротив, полупрозрачен и смотрится роскошно.

Только несколько слов об AI. В конце миссии идет разбор полета. Каждое применение оружия тщательно протоколируется с точностью до секунды. Но вот обида — первая строчка самого лучшего вылета начиналась с прискорбной записи: "0.10 секунды от начала миссии. МИГ-29 запускает ракету по F-16. Цель поражена". Точка.

На любительском уровне Falcon выглядит просто *очень хорошо*. Профессионал же выскажется после релиза.



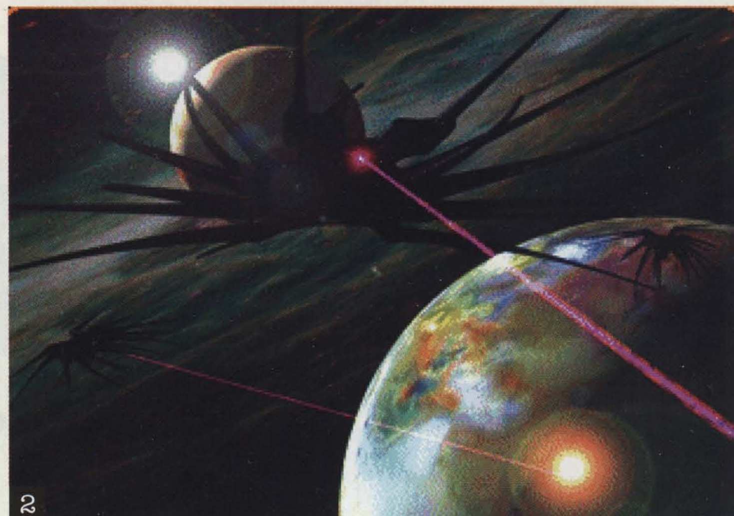
1. Та самая тень. Холмы накладные.
2. Текстуры выполнены так хорошо, что в трехмерности ландшафта не сомневаешься.
3. Чем мучиться с дозаправкой, лучше просто сбить "грузовик"...

Предполетный инструктаж

Наталия Дубровская

Babylon 5

Снимать сериал — дело неблагодарное! Снимать сериал космический — неблагодарное втройне. Те, кто элементарно не способен смотреть дальше своего носа и эпохалки "Кафе "Клубничка", все равно не поверят, что нечто, превосходящее длиною "17 мгновений весны" (то есть 12 стандартных советских серий), может заслуживать серьезного внимания, а те, кто такой утонченностью не блещет, не допустят мысли, что какой-то сериалище возьмет да переплюнет их любимый, битый молью Startrack.
И между прочим напрасно! Известнейший американский фантаст Харлан Эллисон, например, так не считает. Иначе зачем бы он стал консультировать проект "Вавилон-5"? И лидер группы Tangerine Dream Кристофер Франк с ним согласен — иначе зачем он пишет все эти годы музыку для каждой серии фильма? И видный продюсер и сценарист Джо Майкл Стражински — тоже, иначе бы он все это не затеял. Правда, он уже раньше опозорил свое имя знаменитейшим космическим "мылом" под названием "Капитан Пауэр" — и, кстати, неплохо получилось... Хотя, конечно, не "Вавилон"...



По крайней мере "Капитан Пауэр" не отхватил столько премий за всякие гримдизайн-спецэффекты, его сюжет не был тщательно продуман на пять лет вперед, он не стал настолько культовым явлением (что, вообще говоря, трудно при наличии вечного "Стартрека"), никакая Sierra не собиралась делать по нему космический симулятор и не выпускала в качестве затравки целую энциклопедию на двух CD. А здесь собирается и выпустила — Official Guide to Babylon 5 — все, что вы хотели знать о "Вавилоне", но не сумели найти в WWW.



Минуло десять лет после войны с Минбаром. "Вавилон-5" был нашей последней надеждой на прочный мир. Эта надежда рухнула.

В год войны с Тенями "Вавилон" стал чем-то большим: нашей последней надеждой на победу, боевым космическим симулятором от Sierra On-Line и команды Netter Digital — той самой, которая занимается эффектами в самом фильме.

Год — 1998. Место действия — ваш собственный монитор.

Почему бы нам тоже не заглянуть в будущее?

Какой он будет, симулятор?

Ну, тут "Сьерра", как всегда, не слишком многословна: типа "дождетесь — все сами увидите". Хотя выход игры намечен уже на конец текущего года. Само собой, "все лучше всех", "полное воплощение мира B5", "создатели в восторге", "сам Лондо Моллари за"... Есть красивый трейлер, в котором знатные вавилоняне одобряют проект — с очень эффектными эпизодами; дай бог, чтобы они также классно смотрелись в игре, из кабины нашего истребителя!

Кстати, корабли мы сможем менять — пока, правда, не известно, как много моделей нам разрешат освоить, но Starfury среди них будет точно! Уж что-что, а за Шеридана с Рамиресом мы налетаемся всласть!

Ясно, что это будет крутое летало "от первого лица", строго следующее букве (насчет духа посмотрим!) "Вавилона-5", что там будет "кооперативный" и "агрессивный" мультиплейер, элементы стратегии и навороченный AI (а то как же! все-таки космический век на дворе!).

Судя по тем немногим скриншотам, которые успела обнародовать "Сьерра"... Если мы и правда будем летать ТАК, в ТАКОМ мире — игра стоит свеч! Жалко, что достанется она не мне, а астронавту Вершинину, который знает о "Вавилоне" меньше, чем я — о его любимых X-Files.

Ему же досталась бы и "дема" — будь она обычной демо-версией, такой, как все... Нет, Sierra опять блеснула и выпустила не кусок симулятора, а своеобразное руководство по освоению мира B5 — учитесь, узнавайте врагов и друзей в лицо! Пригодится, когда придется летать всерьез...

Государственная система аббаев и боевые параметры Starfury

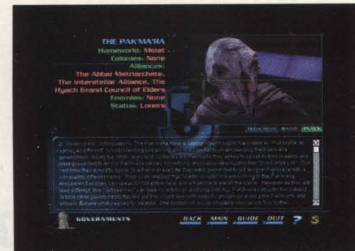
Итак, вы вступаете на территорию B5 (вам даже дадут провожатого на выбор!) и можете задавать любые вопросы, которые придут вам в голову: кто такие пакмары, каковы команда и вооружение центаврианского крейсера, как, в конце концов, выглядит послужной список командора Ивановой.

Стоит щелкнуть мышью — и вы узнаете, что пакмары — это падальщики из неприсоединившихся, что, несмотря на такую диету и мерзкий запах, они весьма интеллектуальны и технически продвинуты, что едят только

1. Что-то мне ракурс не нравится! Когда это Starfury нападали на корабли Нарна?!
2. Тени атакуют!







чужие расы и страшно этим гордятся. Более того, вам покажут фрагмент фильма с участием исследуемого объекта. В данном случае — эпизод, когда изобретательный Гарибальди, бессменный начальник службы безопасности B5, устроил всем падальщикам промывание желудка, чтобы узнать, не они ли сожрали тело виднейшего минбарского генерала, породив скандал планетарного масштаба.

Особенно приятно, конечно, рассматривать корабли, хотя видео и идет в маленьком окошке, но компьютерную графику все равно приятнее разглядывать на компьютере — разрешение, знаете ли! Да и информация не помешает: например, мне было приятно узнать, что странные корабли, бомбившие земную колонию на Марсе во время правого переворота на Земле, — просто новое поколение истребителей Thunderbolt, пришедшее на смену старым добрым Starfury. И давно пора: как мы все успели заметить, одно попадание по стабилизатору такого шустрого на вид Starfury приводит к полной потере управления. А помните, как Иванова чуть не врезалась в "Агамемнон", засмотревшись на героический таран капитана Хироши?!

То же и с личным оружием: выбирай, на что хочешь посмотреть — на жезл минбарских рейнджеров или центаврианский дуэльный меч — и слушай, откуда оно все взялось, как с ним обращаться, и смотри заодно, как Маркус крушит бандитов, а Моллари убивает старого друга, потому что Тени уже взяли его под свое крыло...

Ну, не сказать, чтобы это было все...

Конечно, "полной" сьерровскую энциклопедию назвать никак нельзя. В ней отражена только небольшая часть игры, и есть непростительные пропуски: например, среди кораблей отсутствуют страшные серые пауки Теней, нет некоторых важных персонажей, информацию по массе тем никак нельзя назвать исчерпывающей... Зато есть целый диск "вавилонских" примочек — звучков, игрушечек и картинок. О звучках ничего дурного сказать не могу (потому что мой собственный компьютер при каждом запуске теперь говорит голосом лейтенанта Корвина: "System is still operational!"), но вот картинки... 256 цветов, не слишком интересно, и вообще занудство — не говоря уж о ксеноноподобной стрелялке, и вовсе ни на что не похожей.

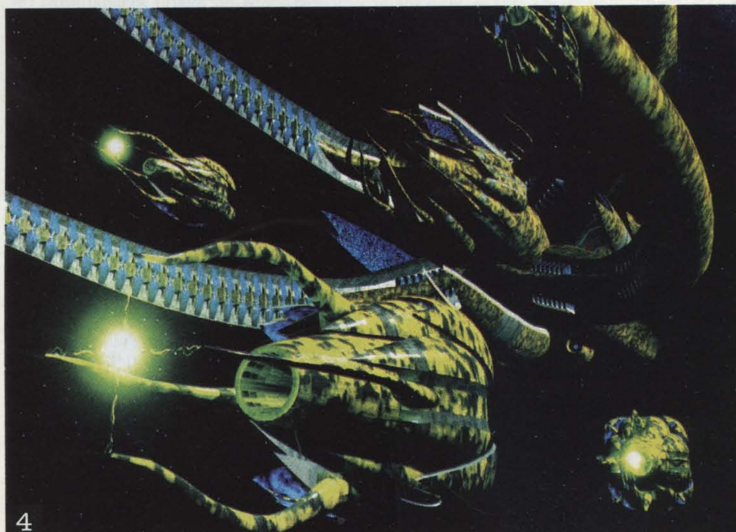
Мой вам совет: если вы хотите узнать о "Вавилоне" действительно все — сходите на www.babylon5.aha.ru. Наши фанаты — самые фанатские фанаты в мире, и выкладываются, как могут. К тому же вам гарантирована обратная связь.

Почитайте Lurker's Guide по http://www.midwinter.com/b5/. Самая подробная информация о существах и технике B5 — в Voltair's Enciclopedia на http://www.infinicorp.com. А если вас тянет прогуляться по конкретным эпизодам



и узнать, что происходит на "Вавилоне" сейчас (у них там — пятый сезон показа, как никак!), — посетите официальный сайт B5 от Warner Brothers (http://tnt.turner.com/babylon5/). Web — он и есть Web, там всего больше, чем в Греции!

Кстати, корабли мы сможем менять — пока, правда, не известно, как много моделей нам разрешат освоить, но Starfury среди них будет точно!







3. Корабль Охотников за душами — долетались, мерзавцы!
4. Корабли ворлонцев — с ними не справятся даже Тени...
5. Лондо и Г-Кар — когда-то они могли стоять рядом...
6. Thunderbolt. На нем мы полетаем наверняка.
7. Внимание! Прямо по курсу — флот Минбара!

Юмор, цинизм и фатализм

Сценарист и продюсер серии "Вавилон" Джо Майкл Стражински об играх и тайне русской души

Конечно, летало — оно и есть летало, а Game.EXE — он и есть Game.EXE, но, готовя материал о новой игре, мне хотелось поговорить не со "Сьеррой", а с самим "Вавилоном". С JMS, *Дж. Майклом СТРАЖИНСКИ*, создателем этой удивительной вселенной. Вот я и подумала: чем черт не шутит? Sierra от нас никуда не денется, мы с ней в одной лодке, и пусть сначала сделает побольше, сам симулятор покажет, а вот Джо Стражински... Словом, подумав так, я отправила главному представителю "Вавилона" на Земле письмецо, стараясь держаться ближе к теме и быть покороче: ну какое, сами посудите, дело JMS, к которому всякие "Таймсы" с "Верайети" в очередь стоят, до компьютерных игрушек, не говоря уж о российских игровых журналах?! Он ведь наверняка сидит, новую серию пишет... Ответ пришел на следующий день. Ведь мы же земляки, хоть и по бабушке — как он мог промолчать?! Люблю Америку!

"Вообще-то, я не даю интервью малоизвестным изданиям — не потому, что считаю это ниже своего достоинства, это просто вопрос времени, и вы можете представить, СКОЛЬКО изданий просит меня об интервью. Но это — первое письмо из России, так что я к вашим услугам...

Между прочим моя семья происходит из Белоруссии, так что мне, разумеется, все равно будет интересно вам ответить!.."

Game.EXE: Какое, как вам кажется, место занимают компьютерные игры в современной культуре? Станут ли они со временем новым видом искусства? Играете ли вы сами?

JMS: Мне кажется, сейчас компьютерные игры находятся в том же положении, в котором было телевидение, прежде чем полностью осознало свою роль и возможности. Они обладают огромным потенциалом, и он еще отнюдь не реализован. Отчасти это объясняется тем,



1. Сьюзан Иванова, фаталистка из России.

что (кстати, я действительно немного играю — в диапазоне от Wing Commander до Riven, хотя отнюдь не игроман) многие разработчики и сценаристы просто движутся по накатанной колее и не способны изменить направление.

Компьютерные игры начинались с текстового интерфейса: "Вы входите в комнату; окна выходят на юг и на север; на столе лежит нож... Ваши действия?" — и здесь особого программирования не требовалось. Потом возможностей стало больше, а общая структура игр осталась той же: собирай предметы да стреляй по всему, что движется!

Миру компьютерных игр нужно принципиальное изменение подхода — и со стороны публики, и со стороны разработчиков. Myst — хорошее начало, но нужно что-то еще...

.EXE: Ваши любимые игры?

JMS: Wing Commander, Myst, разные виды тетриса, Jedi Masters для PlayStation и Oddworld (молодец, JMS! Наш человек! Сразу въехал, что почем, — это я про мой любимый Oddworld! — **Н.Д.**)

.EXE: В сущности, "Вавилон-5" — уже почти готовая игрушка! Я бы предпочла видеть ее "адвенчурой" с элементами симулятора и "боевых действий в закрытых помещениях" — а как вы представляете себе идеальную игру по B5?

JMS: Именно это мы сейчас и пытаемся выяснить! Работаем...

.EXE: Командор Иванова — из России, выросла в Петербурге. Почему? Какие из ее черт кажутся вам наиболее "русскими"?

JMS: Моя семья родом из Белоруссии, я сам — американец всего на "полтора" поколения, так что в теме я разбираюсь и чувствую себя уверенно, когда приходится писать о ней.

Я думаю, присущая Ивановой смесь юмора, цинизма и фатализма в стиле "все равно мы все обречены" — три столпа, на которые во многом опираются русская культура и литература в частности.

.EXE: А какая из серий B5 — ваша любимая? И почему в фильме нет ни слова о компьютерных играх?!

JMS: Любимая серия... Наверное, "Лицо врага" из четвертого сезона показа.

И у кого на "Вавилоне-5" может найтись, по-вашему, время на компьютерные игры?!

.EXE: А существуют ли уже проекты новых игр по B5?

JMS: Да, сейчас разрабатывается еще одна игрушка по "Вавилону" — но об этом еще рано говорить, проект в самом начале.

.EXE: Пара слов от Майкла Стражински — для русских поклонников "Вавилона", которые к тому же играют в компьютерные игры...

JMS: Помните, что с каждой новой серией вы еще чуть-чуть сходите с ума...

Беседу вела **Наталия Дубровская.**



2. Продюсеры "Вавилона" Джон Коупленд, Дуглас Неттер и JMS оттяпали премию "Хьюго".

Эксперимент

Александр Вершинин

Earthsiege 3 alpha 1

Dynamix (а это значит, Sierra) обкатывает новый графический engine. Недавно в Интернет была выложена pre-alpha compatibility test (и так далее) версия Earthsiege 3. Авторы планируют целую серию подобных демо-версий. Каждая следующая часть будет иметь более детальный мир, врагов, сбалансированную игру.



Интересно, что сами разработчики Earthsiege рьяно агитируют игроков принять участие в создании грядущей третьей части игры. Если у вас появятся умные мысли (вроде идеи назвать главного героя вашим именем), не стесняйтесь поставить в известность Dynamix. Быть может, у вас еще есть шанс войти в историю.

Тематика и сюжет

На рынке есть всего три игры, которые претендуют на звание "симулятор боевых роботов". Первая, самая известная серия называется MechWarrior. Далее следует Heavy Gear от Activision, недавно потерявшей права на MechWarrior. Earthsiege традиционно плелась в хвосте. Первые две части игры были слишком слабенькими — по сравнению с классической MW. Теперь Dynamix пытается изменить положение.

Название жанра вполне ясно описывает содержание игры. Вы участвуете в грандиозных баталиях, которые ведутся исключительно с помощью гигантских роботов, управляемых воинами-пилотами. Занятие это достаточно обыденное и недостойное дальнейших объяснений.

Все с начала?

Очень похоже, что Dynamix затеяла глобальную перепланировку имиджа серии. Начали они с графического "движка".

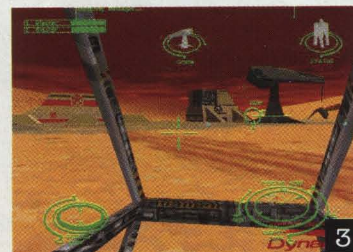
В год повальной акселерации трехмерных изображений было бы стыдно оставаться со спрайтами на руках. Новый engine бодро поддерживает (по утверждениям авторов) все доступные на данный момент ускорители. Не стоит возбуждаться — наша "альфа" умеет работать лишь с 3Dfx. Даже на стадии ранней "альфы" земной ландшафт в игре смотрится прилично. Текстуры вполне качественные и оставляют хорошее впечатление. А вот наземные объекты требуют доработки. Их модели слишком упрощенные — чего, впрочем, не скажешь о самих роботах.

Для того чтобы полюбоваться видом бегущего робота, вам придется залезть в Интернет. "Альфа" не включает в себя сколько-нибудь слабенького AI, так что пострелять можно либо по зданиям (что скучно), либо по неведомым соперникам из всемирной Сети (что тоже достаточно тоскливо).

Косметический ремонт

Пока авторы игры основываются на опыте, полученном от предыдущих игр, ничего хорошего не получится. Оружия катастрофически мало, оно слишком упрощено. Далее. На данной стадии разработки Earthsiege роботы не слишком приспособлены для дуэлей. Шасси реагирует на приказ с раздражающей медлительностью, поворачивает то слишком медленно, то очень быстро. Точно взять нужный курс зачастую просто невозможно — в критический момент управление переклинивает, и ваша боевая машина начинает топтаться на месте. Никаких прыжков, ни одного намека на "режим бега". Остается лишь тупо ходить по кругу и методично постреливать. Словом, пока "альфа" идейно повторяет предыдущие две части. Играть скучновато.

А вот что сделано здорово, так это кокпит. По крайней мере такое приятное решение первой нашла именно Dynamix. Шасси поворачивается вместе с кабиной — радикальное отличие от большинства mech'ов, которые обладают независимой турелью-туловищем. В ES3 управление, в том числе и огнем, ведется через стильно сработанный виртуальный кокпит.

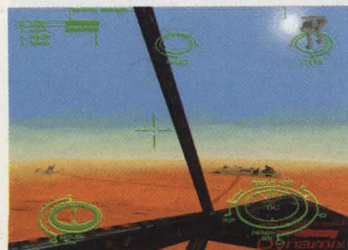


Прицеливание и огонь осуществляются с помощью мыши. И поворачивается не туловище робота, а ваша "голова" внутри кабины пилота. Звучит диковато, но на деле удобно и приятно. Больше никаких мучений с центровкой туловища! Будьте уверены, что пушки автоматически наводятся на точку, куда устремлен ваш грозный взгляд. Что еще нового? Плоский, как блин, радар был заменен на псевдотрехмерный. Самая замечательная трансформация произошла с системой shield'ов. Просто и гениально. Вы можете не только перераспределять энергию между силовыми щитами — вы сможете в буквальном смысле вращать их вокруг вашего шагающего танка. Более того, прицельтесь и нажмите соответствующую кнопку. Все защита робота сконцентрируется так, чтобы встать между вами и врагом. Вне зависимости от положения соперника силовая стена будет вращаться, надежно заслоняя вас от посягательств. Придумано здорово. Но только что делать, если врагов несколько? Кроме того, роботы обрели способность на время становиться невидимыми, пригибаться и даже ползать. Функционально, но очень непрактично. Далеко вы не уползете.

До следующих встреч

Некоторые идеи — тот же дизайн роботов и виртуальный кокпит — воплощены неплохо. Вот только бой остается несколько невеселым. Будем надеяться, что благодаря мягкой, понимающей критике со стороны пользователей, следующая демо-версия игры будет чуточку лучше. А лучше — намного лучше. Не так ли?





1. Вариантов местности немного: пустыня снежная или "обычная". Эта — снежная.
2. Особо жаждущие могут повоевать и внутри зданий.
3. Базы вовсе не бесполезны. В специальных доках можно починиться и пополнить боезапас.

Пилотируем вертолет

Советы аса по освоению пилотирования вертолета в игре

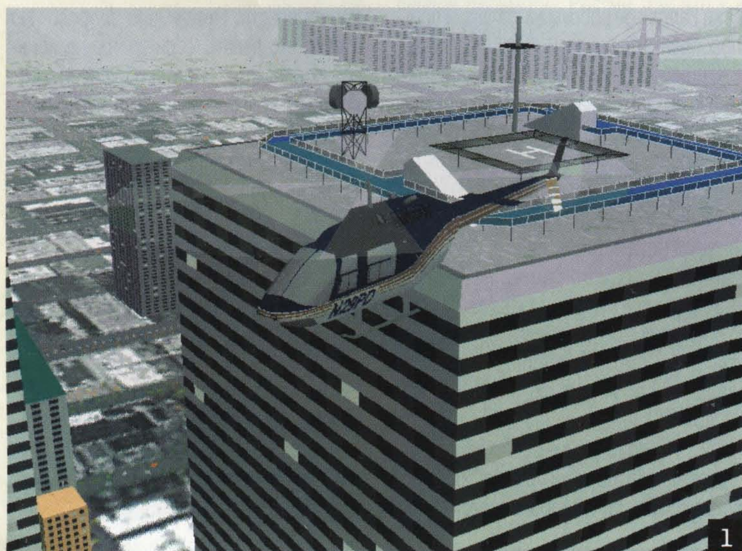
Microsoft Flight Simulator 98

Андрей Соломыкин

...Еще раз осматриваем приборную доску: все стрелки замерли там, где им и положено быть. Устанавливаем джойстик и педали в нейтраль, делаем глубокий вдох и аккуратненько прибавляем газ... Земля, покачиваясь, уходит вниз и вдруг... начинает опрокидываться на нас справа со спины. Резко даем левую педаль и джойстик "от себя" влево — вращение на секунду замедляется, затем следует глубокий нырок влево с одновременным продолжающимся вращением вправо по курсу. В лобовом стекле мелькают земля, горизонт, небо, опять земля, и вот, сквозь приглушенное стрекотание двигателя, на нас обрушивается грохот удара, сопровождаемый свистом разлетающихся по окрестностям лопастей... Итак, знакомьтесь — это вертолет.

О недавно вышедшем на рынок Microsoft Flight Simulator 98 написано уже столько, что к новому тексту даже и подступаться страшно. Но — надо. Конечно же, любители авиасимуляторов данной серии не оставили незамеченным появление среди достаточно устоявшегося набора моделей самолетов принципиально нового для MSFS летательного аппарата — легкого административного вертолета Bell 206B JetRanger. Остается только развести руками и признать профессионализм программистов Microsoft: их дебютная модель вертолета по своей реалистичности превзошла самые смелые ожидания! По крайней мере более реалистичные по динамике вертолетные симуляторы мне пока еще не встречались.

Впрочем, сразу же следует признать, что борьба за реализм в данном случае явно перехлестывает через край. Согласитесь, что управлять настоящим вертолетом в условиях отсутствия "глубинного" зрения, стереообзора и акселерационных ощущений под "пятой точкой" — задача не для слабонервных. Так, автору этих строк, являющемуся не самым худшим специалистом по динамике полета летательных аппаратов и имеющему налет на авиасимуляторах и профессиональных тренажерах более двух тысяч часов, потребовалось около пяти часов практики, чтобы научиться хотя бы взлетать, разворачиваться и садиться на этой, с позволения сказать, "игровой" вертушке. Поэтому сразу оговорюсь, что все написанное ниже предназначается исключительно тем "маньякам", которые играют в подобные игры не потому, что под крыльями обычно бывает много лишних ракет, а потому, что в детстве, когда все дети болели корью и ветрянкой, они заразились еще и небом.



1. Самая высокая вертолетная площадка в Нью-Йорке.

Так почему летает вертолет?

Парадокс: непрофессионалу ответить на этот вопрос значительно проще, чем на вопрос типа: а почему летает самолет? Чего же здесь непонятного — винт он и в Африке винт. А когда перечисляешь действующие на вертолет силы и моменты, начиная со всем известных сил тяжести, тяги несущего винта (НВ) (так называемой пропульсивной силы — она направлена перпендикулярно плоскости вращения НВ) и силы сопротивления, и заканчивая центробежной силой, кариолисовой, реактивными и гироскопическими моментами НВ и рулевого винта (РВ), моментами демпфирования, от скоса потока, перекрестными связями, инерционным взаимодействием и т.д. и т.п., то и впрямь становится непонятно — так как же это он летает? Лекции на эту тему можно читать несколько десятков часов (для особо интересующихся могу порекомендовать специальную литературу, например "Вертолет в особой ситуации" А.М.Володко). Ну а у нас задача попроще — понять принцип. Думаю, будет логичным начать с перечисления рычагов управления вертолетом.

Джойстик (или мышка, или курсор клавиатуры) имитирует ручку управления вертолетом (так называемая ручка циклического шага), с помощью которой мы можем наклонять плоскость вращения несущего винта относительно фюзеляжа, создавая тем самым плечо действия пропульсивной силы относительно центра тяжести вертолета и, следовательно, опрокидывающий момент. Наклоняем винт вперед (джойстик "от себя"), и вертолет опускает нос, наклоняем влево (джойстик влево) — и вертолет кренится влево. Тут пока все как у самолета, но вот реакции на такое управление совершенно другие. Для того чтобы понять как заставить вертолет лететь в нужном направлении, воспользуйтесь следующим советом: всегда мысленно представляйте ориентацию НВ в пространстве и, соответственно, направление действия пропульсивной силы — куда она наклонена, туда вас и понесет.

Джойстиком типа ThrustControl (или движением мышки вперед-назад при зажатой левой кнопке, или клавишами F1—F4) можно управлять оборотами реактивного двигателя (и, следовательно, скоростью вращения НВ), изменяя тем самым величину пропульсивной силы. Однако это не единственное средство управления ею. Есть еще так называемый шаг винта — это угол, на




который развернуты лопасти относительно своей продольной оси (чем больше шаг, тем больше пропульсивная сила). Управлять шагом можно также кнопками F1—F4, но при зажатом Ctrl. Все это вместе имитирует ручку "шаг-газ", расположенную в вертолете слева от кресла пилота.

Педалями (или клавишами Ins и Enter на расширенной клавиатуре) мы регулируем шаг рулевого винта, тем самым создавая на РВ силу, разворачивающую вертолет по курсу.

В общем, на первый взгляд, все кажется довольно просто. Если бы не огромное количество и многообразие факторов (часть которых уже была перечислена выше), действующих на вертолет. А они, в свою очередь, порождают массу нюансов и тонкостей управления, являясь той самой ложкой дегтя, которая для неопытного пилота превращает полет на вертолете (или его достоверном симуляторе) в подобие попытки оседлать дикого мустанга. Собственно, ради рассказа об этих особенностях, наиболее важные из которых отражены в следующей главе, автор и взялся за перо. Итак...

Изюм, и с чем его едят

Пожалуй, первой и наиболее важной особенностью любого вертолета является сложное взаимодействие всех трех каналов — тангажа (угол, на который "задран" нос), крена и рыскания (то есть курса). Означает это то, что в отличие от самолета ваше управляющее действие в одном из каналов приведет к мгновенной разбалансировке вертолета по всем трем осям вращения и потребует от вас незамедлительной ответной реакции всеми (!) рычагами управления. Величина и направление действия перекрестных моментов в основном зависят от направления вращения НВ, настроек системы управления и скорости полета. Конечно, можно было бы перечислить все типы ответных реакций пилота на различные первичные управляющие действия, но думаю, что это бесполезно запоминать. Все равно в полете у вас не будет времени думать, что и куда надо отклонить, — все будет решать ваша бессознательная, интуитивная координированность, а она — лишь дитя вашего опыта. Поэтому просто будьте готовы к тому, что вам постоянно придется "сидеть" на ручке, педалях и "шаг-газе" — это нормально.

Другой, не менее важной особенностью представленного в MSFS вертолета Bell 206B JetRanger является его неустойчивость по тангажу и рысканию при движении хвостом вперед. Виной тому хвостовое оперение, которое при таком движении стремится развернуть вертолет "по потоку". Поэтому не спешите сразу осваивать такой сложный элемент полета, как висение над одной точкой, или тем более полет назад. Сначала привыкните к поведению вертолета при движении со средними поступательными скоростями (50 — 80 kts), на которых запас путевой устойчивости гораздо больше, чем при движении со скоростями менее 40 kts. При




этом имейте в виду, что увеличение скорости полета вплоть до максимальной (130 kts) приводит (по ряду причин) к "затяжелению" управления — вертолет становится ленивым и неповоротливым.

Если вы достаточно внимательный пилот, то обязательно заметите небольшую тенденцию Bell'а к кренению влево при движении вперед. Не пугайтесь — с вашим джойстиком все в порядке. У вертолета одновинтовой схемы с левым вращением несущего винта (то есть против часовой стрелки при виде сверху) так и должно быть. Хотели больше реализма? Вот и держите постоянно ручку управления в балансировочном положении — немного вправо и "от себя".

Не спешите сразу осваивать такой сложный элемент полета, как висение над одной точкой, или тем более полет назад.



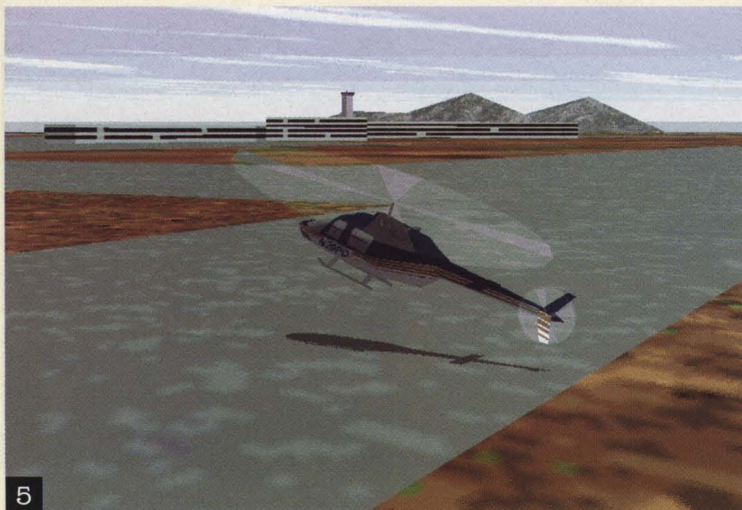
Управление тягой несущего винта (пропульсивной силой) также имеет несколько особенностей. Во-первых, помните о том, что увеличение шага НВ приводит не только к увеличению пропульсивной силы, но и к росту сопротивления лопастей, что влечет за собой снижение скорости вращения НВ. Но так как винт достаточно инерционен, то происходит это не сразу. Поэтому при попытке резко увеличить шаг (то есть резко "затяжелить" винт) пропульсивная сила сначала резко возрастет, а потом — когда винт затормозится — немного уменьшится (на взлете так и падают — увеличивая шаг резко, но ненамного). При резком "облегчении" НВ (резком уменьшении шага) происходит обратная ситуация — в первый момент пропульсивная сила уменьшается более интенсивно (так падают при захо-



2. Извержение вулкана Kilauea (Big Island) в 1983 г.

3. Где же ты, край Земли?

4. Над кварталами Лондона.



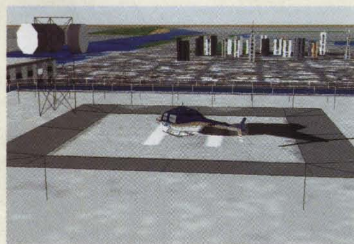


де на посадку). Вывод один — управляйте шагом плавно, согласуясь с инерционностью вращения НВ.

Кроме того, "затяжеление" НВ (или увеличение его скорости вращения) из-за роста сопротивления лопастей приводит к возникновению момента, разворачивающего вертолет по курсу в сторону, обратную вращению НВ, то есть вправо (так называемый реактивный момент от винта). Поэтому, управляя величиной пропульсивной силы, всегда помните о путевом канале: увеличиваем пропульсивную силу — даем левую педаль, уменьшаем — давим на правую.

В-третьих, потребный для горизонтального полета режим работы двигателя довольно необычно зависит от скорости полета. Чем больше скорость (или высота), тем больше увеличивайте шаг и газ. На режимах висения также не скупитесь. А вот при движении со средними скоростями газ можно немного убавить.

Никогда не летайте на настоящем вертолете! Или вам действительно понятно, как они летают?





Как уже отмечалось выше, по тангажу и крену мы управляем вертолетом, создавая момент пропульсивной силы относительно центра тяжести. Следовательно, чем больше будет величина пропульсивной силы, тем "живее" будет откликаться вертолет на ваше управление.

Конечно же, это далеко не полный перечень всех нюансов управления вертолетом. К пониманию многих других, не менее интересных, можно идти долго и трудно, ценой потраченного времени и разбитых виртуальных машин. Но если вы действительно хотите стать профессионалом, то никакая мышечная память не заменит вам умения соображать, правильно понимая то, что происходит с вашим вертолетом (или самолетом) в воздухе — не важно, виртуальном или настоящем. Поэтому всем начинающим пилотам (а тем более профессионалам) совсем не противопоказано чтение специальной литературы. Ведь согласитесь, что если пилот (да еще и не виртуальный) говорит, что для того чтобы дотянуть до аэродрома на самолете с отказавшим двигателем, надо выпустить закрылки, — ну, ей-богу, становится за державу обидно!





Полезные советы

В заключение хотелось бы дать несколько полезных советов, которые, возможно, помогут вам быстрее освоить пилотирование Bell и избежать некоторых неприятных ситуаций.

1. Если ваш вертолет, находясь на земле, проявил желание опрокинуться, резко сбросьте тягу НВ, а джойстик отклоните на полный ход по крену против опрокидывания и на половину хода "на себя". И имейте в виду, что на все эти действия у вас максимум секунда.

2. Отрывая вертолет от земли, держите джойстик в балансировочном положении по тангажу: слегка "на себя".

3. Если вы "поймали" так называемое самопроизвольное вращение вертолета по курсу (чаще всего вправо) с одновременной раскачкой по крену и тангажу (к счастью, это связано не с режимом вихревого кольца РВ, а всего лишь с малыми запасами продольной и путевой устойчивости Bell'а на малых скоростях полета), то вывод один: увеличьте скорость, добившись смещения вертолета в любую сторону любым доступным вам способом, — вертолет сам стабилизируется "по потоку". А для того чтобы в это время не упасть — увеличьте пропульсивную силу.

4. Не допускайте больших углов крена и тангажа на режимах, близких к висению, — Bell очень охотно опрокидывается, а вот возвращаться к исходному положению не торопится.

5. Быстрее всего сбросить скорость без изменения высоты можно дачами педалей (особенно левой).

6. На попытку затормозиться до скорости полета менее 15 kts с "легким" винтом Bell отреагирует резким самопроизвольным "нырком", из-за падения частоты вращения НВ. Если это произошло, то лучше всего увеличить шаг. Иначе вам потребуется около 1300 метров высоты, чтобы вывести вертолет из пикирования (и то, если вы поможете раскрутке НВ увеличением газа).

7. Автору неизвестно — то ли это погрешность модели, то ли на настоящем Bell'е действительно так и есть, но факт — управлять величиной пропульсивной силы MS Bell'а посредством управления оборотами двигателя при фиксированном шаге можно значительно плавнее, чем наоборот — управляя шагом при фиксированном газе. Если кому-нибудь что-нибудь об этом известно — пожалуйста, сообщите.

Ну и последний совет. Разве вы еще не поняли? Никогда не летайте на настоящем вертолете! Или вам действительно понятно, как они летают?



5. Посадка в аэропорту Fiumicino, Рим.

6. Что может сравниться с ночным Парижем?..

7. Жаль, что палуба U.S.S. Carl Vinson не качается.

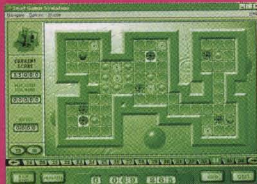
Л О Г И К А

Swing (бета-версия)



На удивление приятный и интересный puzzlegame! Ровно то, чем он и должен быть...

Smartgames Stratagem's



"Головоломная" классика. Представительнейшая подборка для настоящих любителей и начинающих. Очень хорошо!

Netris Kombat



Самый фантастический "ерш" нашего века: deathmatch + tetris. Напряженно, как в первом, и... тетрисно, как во втором.

Microshaft Winblows 98



Комплекс упражнений для снятия "синдрома "Форточек". Конструктор для взрослых "Я не люблю Билли". Пара дурацких игрушек. Все!

Ольга Дубровская
Наталия Цыкалова

Дождались и мы своего подарочка на 8 марта: наконец-то в нашем журнале открыт по-настоящему женский раздел!

Почему женский? Во-первых, потому, что у женщин с логикой все в порядке по определению (чем их-так любит попрекать сильная, но глупая половина человечества, обиженно именующая всякую недоступную их пониманию логическую конструкцию "женской"), а во-вторых — потому, что женщины обладают достаточным мужеством, чтобы продолжать игру в "Балду" или маджонг, даже заслышав чужие шаги за спиной, а не норовят тут же прикинуться, что чертят в "Автокаде".

Итак, Логика — раздел для умных и смелых! Игры для секретарш и философов!



Вечный жанр, или Игры для слабовольных

Кое-что в открытие темы

Ольга Цыкалова

Если счастливый обладатель (или хотя бы пользователь) персонального компьютера презрительно говорит мне, что не играет в игры, я обычно не верю. Не верю! Потому что на КАЖДОГО суперсерьезного взрослого индивида найдется своя хитрая игрушка, способная пробить броню рабочей обстановки и странного разворота мозгов индивида и угнездиться в дальнем уголке его компьютера. Поэтому в тот момент, когда за вашей спиной скрипучий голос издевательски произносит: "Все играешься, делать тебе нечего!" — будьте уверены, ваш критик ведет себя так нагло лишь потому, что спрятал свою маленькую слабость в самые глубины компьютера и убежден, что никто никогда не узнает о... О том, что там, в электронных недрах, среди кучи нужных и важных программ, живет Игра, с которой ее хозяин общается по утрам — чтобы как следует проснуться, или вечером — чтобы покрепче уснуть, или в обеденный перерыв, или пока грузится страничка в Интернете, или, как человек слабовольный, режется целыми сутками напролет — если его за этим занятием никто не сможет застать, разумеется.



эта прилипчивая зараза, оккупировавшая 99 компьютеров из 100, — вовсе не кровавый Quake, и даже не рекордист продаж всех времен и народов Myst. Это — пазла (для простоты изложения ограничимся пока этим термином). Хорошенькая такая головоломочка, логическая игрушка-пиявка, намертво приклеившаяся... не к компьютеру, разумеется, а к его владельцу. С его помощью она переезжает с XT'ишки на "двушку," с "трешки" — на Pentium, и примитивность содержания и древний внешний вид — ей не помеха.

Поскольку страсть к пазлам у "серьезных" людей принято осуждать и скрывать, презрительно называя их "игрушками для секретарш" (счастливые создания! только на их компьютерах может появиться карточный пасьянс, и при этом никто не усомнится в их умственных способностях!), кто же станет писать о них всерьез?

Вот мы и решили преодолеть всеобщие брезгливость и врожденное презрение к "низкому" жанру и отвести ему в нашем журнале пару персональных страничек, раз уж он такой прилипчивый и неистребимый... а проще говоря — вечный.

Бабушкино наследство

Люди всегда любили украшать новые дома старым хламом. И компьютер, новый дом пишущей машинки и бухгалтерских счетов, не обошла та же судьба. Какого только хлама не натащили сюда более или менее продвинутые пользователи! Сколько игр, в которые играли не только наши бабушки, но и бабушки наших бабушек, а иногда и едва вставшие на задние ноги наши пращуры, перекочевали с деревянных досок и прибрежного песочка на винчестеры, нисколько не изменившись! Бесконечные вариации на тему карточных пасьянсов, шахмат, шашек, пятнашек и геометрических задач по большей части не стоят пристального рассмотрения (здесь и сейчас, разумеется; но это тоже наша тема!) — правила игры знают все, и компьютер здесь почти ни при чем. Однако встречаются и более экзотические развлечения, нашим игрокам мало знакомые. Коротко, для затравки — о каждом.

Маджонгообразные

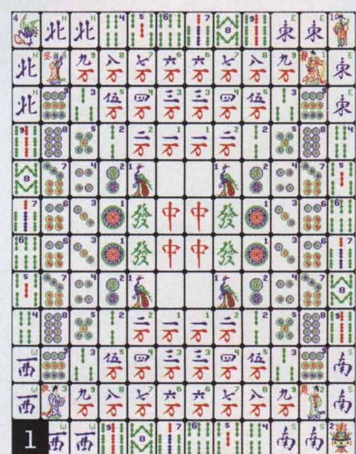
Маджонг — игра, возможно, столь же древняя, как и сама китайская цивилизация, а это... дай бог памяти... без малого пять тысячелетий. 144 костяные фишки, покрытые иероглифами и картинками, чье глубоко символическое значение имеет мало общего с самим "игранием", заменили китайцам игральные карты. Как и в случае с картами, в маджонг можно играть, а можно раскладывать пасьянс. Задача игрока — разобрать на составляющие замысловатую фигуру, снимая с нее одинаковые фишки попарно. У маджонга есть классическая форма, которую вы видите на картинке, и множество ее разновидностей, отличающихся "сложностью", то есть вероятностью выигрыша при оптимальных действиях игрока.

Основная проблема, с которой сталкиваются начинающие поклонники маджонга, — отсутствие "канонического" рисунка на фишках. На самом деле, определенные стандарты существуют, как и в игральных картах, но каждый художник волен воплощать их по-своему.

Набор маджонга состоит из 34 типов фишек по четыре фишки каждого типа. Это:

— три комплекта фишек, символизирующих цифры от 1 до 9: один комплект — с китайскими цифрами-иероглифами, другой — с точками (причем фишка с одной точкой часто выглядит довольно причудливо), а третий — с бамбуковыми палочками (одна палочка тоже может выглядеть довольно странно);

— комплект "ветров" — западный,



1. Все 144 фишки традиционного маджонга!







восточный, северный и южный;

— комплект драконов — белый, красный и зеленый.

Кроме того, в маджонг входят восемь дополнительных фишек — четыре времени года и четыре цветка. С ними-то в основном и возникают проблемы.

Фишки могут обозначаться как иероглифами, так и картинками, порой столь символическими, что цветок трудно отличить от дракона, а осень от весны. С иероглифами тоже не все просто. Кроме личной манеры каллиграфа существуют два официальных вида написания — простой и сложный, так что даже иероглифы на одинаковых фишках из двух разных комплектов маджонга могут совершенно не походить друг на друга. В западных вариантах игры фишки для удобства подписывают в уголке арабскими цифрами и буквами, но в маджонгах, претендующих на верность традиции, зачастую приходится долго тыкать мышкой, чтобы понять, из каких именно фишек состоят наборы цветов и времен года.

Для чего человеку пасьянс

Здесь стоит сделать маленькое отступление, чтобы описать (для непосвященных), в чем, собственно, состоит кайф раскладывания пасьянса, да простят меня фанаты этого занятия. Пасьянс — карточный, маджонговый или любой другой — отличается от головоломки, шахматной задачи и тому подобных "интеллектуальных" развлечений тем, что представляет собой садистскую мини-стратегию, где роль AI берет на себя слепой случай. Начиная новый пасьянс, вы никогда не знаете, удастся ли вам его закончить и что помешает вам — собственные ошибки, неудачный расклад или просто неправильная подсказка шестого чувства (которое, кстати, играет в этом развлечении далеко не последнюю роль). В отличие от натуральной стратегии расклад пасьянса — дело нерукотворное и в некотором роде потустороннее, о чем нам постоянно напоминают символические фишки маджонга. Никакой добрый дядя-программист не позаботится о том, чтобы вы выиграли, даже если вы сделаете все как надо. Суть пасьянса — борьба рационального ума со слепым роком. Чем не абстрактный симулятор человеческой жизни!

Так что при выборе пасьянса самое важное — правильный и соответствующий вашему собственному мировосприятию баланс случайности и закономерности. В простом "быстром" пасьянсе шансов на выигрыш может быть меньше, зато его приятно раскладывать сериями, как, например, "Косынку", непременный атрибут всех "Форточек". Поставьте себе расклад по три и драконовский "вегасовский" счет, и примитивная игрушечка превратится в битву гигантов. Слабо срубить с "безрукого бандита" тысячу баксов? Это при том, что я оценила бы вероятность выигрыша в каждом отдельном раскладе при ПОЛНОМ отсутствии ваших ошибок в 20%.

Большие, "серьезные" пасьянсы радуют совсем по-другому. Вместо прямой битвы с судьбой они предлагают почти то же, что и шахматные задачи: радость от того, что ты такой умный. Но радость опять же специфическую: ты перехитрил не создателя задачи и не тех, кто решал ее до тебя, да так и не смог решить, а саму Судьбу! На мой взгляд, куда как приятнее.

Из всех больших компьютеризированных пасьянсов традиционный маджонг — не имеет себе равных. Во-первых, вероятность выигрыша при отсутствии ошибок, по-моему, приближается к 90%. Во вторых, он требует, в отличие от карт, сосредоточенного внимания игрока от начала и до конца. И, наконец, самое главное — он абсолютно нелинеен: по крайней мере первая половина игры предоставляет удивительное разнообразие возможностей — прекрасное поле для интуиции и мастерства игрока.

Естественно, существует и масса обратных примеров. Карточный пасьянс "Свободная ячейка", тоже "примочка" к 95-м "Форточкам", раскладывается стопроцентно, хотя и требует некоторого времени на обучение. После десятого разложившегося с первого раза примера, вряд ли кто-нибудь вернется к этому увлекательному занятию. Та же ситуация и с маджонгом. Большинство вариантов либо раскладываются с очень большой вероятностью, не требуя при этом от игрока ни опыта, ни усилий, либо не раскладываются до конца вовсе, вне зависимости от них.

Халява, сэр!

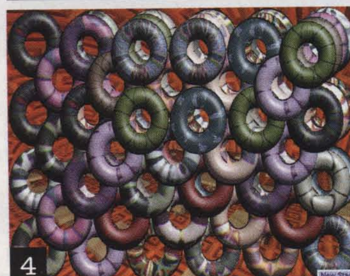
Естественно, я не буду делиться с вами приемами раскладывания пасьянсов. Обнаружение новых возможностей — едва ли не самое приятное в той стадии этой болезни, когда человек только заразился страстью к пасьянсам. Зато расскажу, как и где их взять. Два карточных пасьянса входят в комплектацию "Форточек имени тов. Гейтса". Это вы уже поняли. Несколько маджонгов "лежат" в стандартном комплекте OS/2, сохранились они и в Merlin, последней версии этой операционной системы.

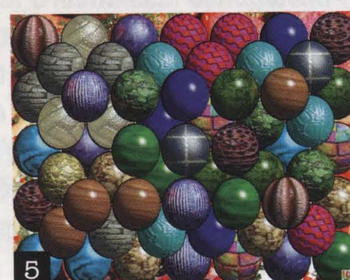
Карточных пасьянсов и маджонгов полно в Интернете. Увы, как всегда, приходится искать жемчужное зерно в куче, нет, горе... бесплатных программ. Многочисленные вариации на эту тему обычно бывают не вполне играбельны из-за кривого интерфейса, неконтрастной графики (от которой устают глаза) или, чаще всего, неправильного баланса "случай-логика".

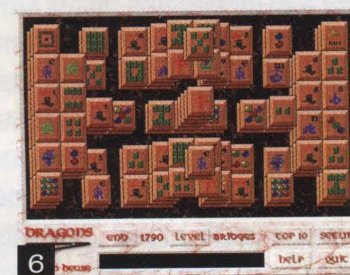
Характер игр, входящих в стандартную комплектацию той или иной операционной системы, очень много говорит о целях и общем моральном облике их создателей. Windows 95 предлагает нам в основном игры на скорость и деньги, причем в весьма жестком варианте. OS/2 предпочитает созерцательный и вдумчивый подход. Та же "Косынка", что и у "Микрософта", предлагается без учета времени и очков, а основное внимание уделено спокойным и уравновешенным маджонгам. На единственном "Макинтоше", с которым мне довелось общаться, я обнаружила только одну игру — пазлу, в которой надо было собирать картинки из кусочков (так называемую jigsaw puzzle). Что ж, на то он, "Макинтош", и машина для графики.

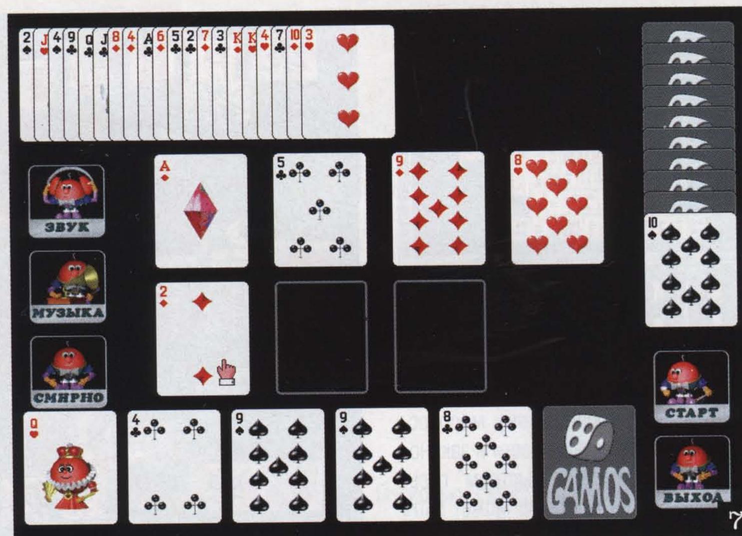
2. Маджонг на уровне... Nightmare.











Нововведения вроде игры в маджонг на время просто убивают весь смысл этого занятия, а замена карт или фишек маджонга посторонними предметами вряд ли повышает увлекательность игры.

Лучше всего пасьянсы получаются у профессионалов. Карточными пасьянсами балуется "Сьерра". Она выпускает целую Hoyle-серию карточных игр, в том числе и Hoyle Solitaire — сборник из 28 самых известных пасьянсов. Само собой, присутствуют возможности выбора фона и рубашек, музычка и мультики. В России CD "21 пасьянс" готовит к выходу съевшая на головоломках собаку фирма "Геймос".

Маджонги обожает небезызвестная Activision, издающая сборники компьютерных вариантов маджонга под названием "Шанхай" чуть ли не каждый год аж с 1986-го. В конце 1997 года вышел ее последний хит — Shanghai: Dynasty.

Тут вам и маджонг как игра, с поддержкой многопользовательского режима, и маджонг для детей, с уменьшенным количеством вариантов, и куча новомодных его разновидностей, в которых иероглифы заменены более понятными картинками, и, конечно же, 12 основных видов маджонга как пасьянса. Эта суперсовременная трехмерная игра включает в себя редактор для создания собственных пасьянсов и даже "плавающую" камеру, позволяющую обозревать место "битвы" с четырех различных позиций.

Но все это, на мой взгляд, пустое. Главное же — маджонг в его классической форме, с прекрасной графикой, каллиграфическим написанием иероглифов, удобным интерфейсом и даже китайской музычкой в награду победителю, — фирма отдает нам задаром. Загляните на сайт компании и играйте в свое удовольствие! (Если, конечно, счет за Интернет придется оплачивать не вам.)

Если вы давний поклонник маджонга, и вам уже кажется слишком простым традиционный расклад, попробуйте маджонг Kyodai. Кроме удивительно удобного интерфейса, он предложит вам два более сложных расклада, в том числе уровень Nightmare, разложить который мне так и не удалось.

Пазла как симуляция движения

Традиционные пазлы создавались и совершенствовались столетиями, а какие-то 20 лет компьютерной жизни породили даже не сотни, а тысячи их новых разновидностей. Неужели человечество настолько поумнело?! Нет, оно просто поселило в виртуальный мир явления, которые раньше не поддавались рациональному описанию и воспроизведению.

Самое главное, что дал пазлам компьютер, — это симуляция движения. Традиционные головоломки в основном статичны — просто потому, что движение в реальном мире невозможно предсказать. Единственный пример головоломки с движением — Pinball, да и то он построен именно на "капризах" шарика, который может согласиться, а может и нет с предложенным игроком маршрутом. В компьютере движение происходит исключительно в соответствии с искусственными законами, и дело игрока — это движение правильно предсказать и использовать. Настоящий король компьютерной пазлы — маленький шарик, о приключениях которого во чреве компьютера вы еще не раз услышите в нашем разделе.

Гонки по минному полю

Но сначала мне хочется рассказать вам о своей любимой пазле, которая не потребовала от компьютера никаких других способностей, кроме его изначального умения считать. Я говорю о Minesweeper'е, игре, которую Билл Гейтс неутомимо засовывает в каждое новое издание своих "Окон", которую видели все и в которую (по крайней мере среди моих знакомых) не играет почти никто. Все-таки графика — она и в пазле графика, а в "Сапере" ее нет совсем. Клеточки, циферки. При удачном стечении обстоятельств еще и флажки, при неудачном — точечки. И все. Если добавить к этому маловразумительный абзац в "хэлпе" о смысле игры, то вы получите классического аутсайдера.

Как старый фанат, я скажу вам, что это не так. В сущности, Minesweeper — это пасьянс на новом этапе; пасьянс, в котором драматизм борьбы человека с роком доведен до предела.

Начнем с... сюжета. Что вы теряете, проигрывая традиционный пасьянс? Пару-тройку фишек, лежащих стопочкой, кучку карт, 52 бакса на худой конец. В Minesweeper вы идете по минному полю, одна-единственная ошибка — и вы покойник!

Любой пасьянс начинается с изучения расклада. Вы запоминаете его, как свое главное оружие для подчинения случайностей расположения карт нужным вам закономерностям. В Minesweeper вы стартуете с чистого листа. Где-то под этим серым полем таятся мины, но где, вы не узнаете, пока не сделаете первый шаг, который может оказаться и последним. Если вам повезло, то компьютер щедро наделит вас несколькими разноцветными циферками, показывающими, хотя бы приблизительно, где таится опасность. Скорее всего, вам придется рискнуть еще и еще раз, щелкая на серыньких квадратиках в надежде, что интуиция не подведет и вы не взорветесь.

Но вот вам повезло: несколько кусков серого поля окружены разноцветной каемкой цифр. Теперь настало время по-



Известный мне рекордный счет в Minesweeper на профессиональном уровне составляет 82 секунды и принадлежит сотруднику российского PC Week Игорю Обухову. Желающим потягаться с ним напомню, что на этом уровне игры многое зависит от скоростных качеств вашей мышки. Игорь сменил не одну хвостатую в поисках оптимального орудия игры. Им оказалась Microsoft home mouse.

Мой среднестатистический счет — 160 с с самой обычной дешевой Genius'овской мышкой, — я надеюсь, доступен любому поклоннику этой жестокой игры.

3. Плохая графика с претензией на традиционность.
4. Ringjong в "шароварном" варианте практически неразложим.
5. Spherejongg — симпатичная вариация на темы маджонга, но в shareware-поставке — слишком легкая.
6. Dragon — выглядит красиво, но маджонг на время — это, простите, извращение.
7. "21 пасьянс" от Gamos'а выйдет буквально через месяц. Не пропустите!
8. "Правильный" маджонг для онлайновой игры в Интернете.

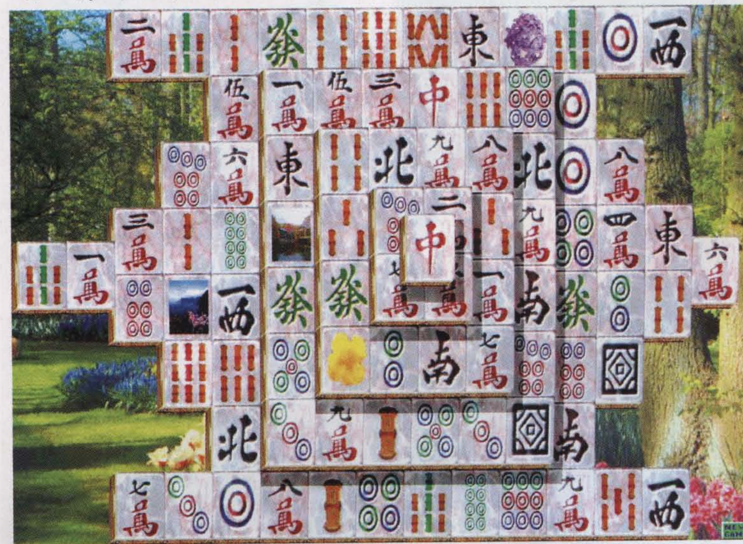
меряться с процессором способностью быстро обрабатывать информацию. "Так, рядом с этой клеткой одна мина, рядом с соседней — две... Одна должна быть общей! Это, вероятно, здесь!"

Сотни операций в секунду — ведь еще одна прелесть этой игрушки в том, что часы тикают, и каждому хочется стать новым героем, чемпионом, даже если в списке рекордов только одно имя — ваше.

Мало того, что Minesweeper требует гигантской по сравнению с пасьянсом скорости и интенсивности вычислений, — он еще и необыкновенно подл. Прямо-таки реальная жизнь! Любой пасьянс в самом конце идет легче — вы уже довольно четко представляете себе ситуацию "разложится или не разложится" и только быстро щелкаете мышкой. В "Сапере" вы не знаете, что вас ждет до тех пор, пока не поставите последний флажок на месте мины, и дай бог, чтобы вы вы поставили его правильно! Чуть ли не половина игр заканчивается ситуацией, когда нужно разместить последние две мины на четырех клетках, и никакие цифры вам не подскажут, где они скрываются. Остается надеяться только на интуицию! Флажок туда, где ваше шестое чувство обнаружило мину, щелчок на якобы свободной клетке, и... прощай, рекордный счет! Судьба-злодейка не отпустит вас до конца! Если Билл Гейтс во что-нибудь играет, он должен играть в свой Minesweeper. Эта игра создана для него.

Несмотря на мое глубокое восхищение "Сапером", это скорее не игра, а полуфабрикат игры. Несомненно, ее можно сделать более наглядной. Можно сделать менее кровожадной: открывать такое окно и при таком раскладе, когда игра проходится только за счет вычислений, без участия случайностей. Много чего еще можно сделать с Minesweeper, но это будет уже совсем другая игра. И другая история...

До следующей встречи, "слабовольные"!



Тетрис как он есть

Еще немного классики: тетрисоиды

Константин Ининъ

Вот так — простенько и со вкусом! Чтобы сразу все по местам, чтобы знали, о чем будете читать... Прямо скажу: темка такая, что и приступать-то боязно! Но... есть такое слово: надо. Классика... Классика?! Нет, это мягко сказано! Классика — это уже и насовсем, а у нас переделок этой классики!.. Скажем скромно: ОЧЕНЬ МНОГО. Больше, чем пальцев на всех руках и ногах, вместе взятых. Вот и поговорим о них, переделках — тех, которые уже сами по себе — классика!

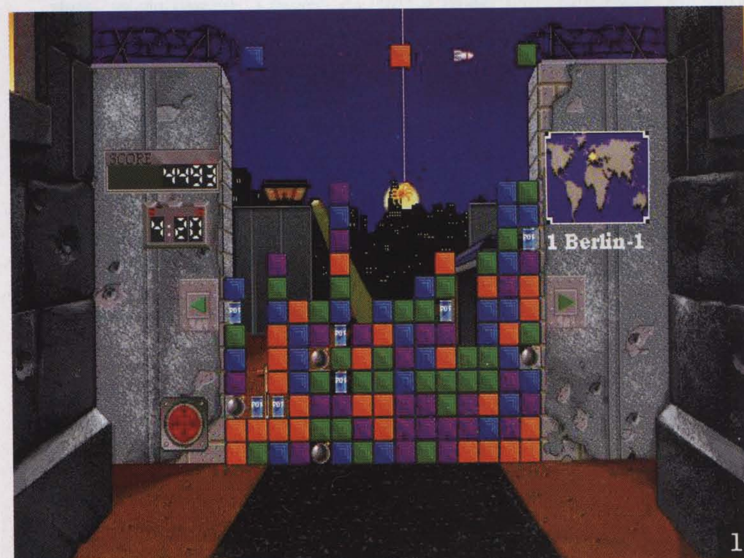
Тетрис — это наше, советское. Говорю для тех, кто все еще об этом не знает или нагло пытается этот факт отрицать: советское, советское и еще раз советское! Равняйсь! Смирно! Гордиться! Вольно! Поэтому ломали его и переиначивали лучше всех советские же умельцы, и поиск лучших тетрисоидов привел нас к играм, которые в свое время были сделаны и ого-го как гремели как раз у нас. В родном Совке, вдруг превратившемся в Россию. Так что если вы играете в тетрис с тех пор, как себя помните (все эти прекрасные пять лет), — вам будет приятно вспомнить, как это у вас с Ним начиналось. Новичкам же предстоит убедиться: классика не стареет! И, кроме того, классику надо знать! Стыдно, господа! Не знать.

Super-всех

Лидер. Абсолютный. Народная любовь. Соответствует своему наглому названию на все сто процентов. Вспомнили? Верно, Supertetris!

Заставки из жизни московского цирка. Льющийся из "скрипера" звук встряхивает, бодрит и заставляет вспомнить, что жизнь все-таки прекрасна. Поле поделено на две половины: сверху — все как обычно (всякая дрянь в полете), снизу — все уже завалено. Вспомнили?

По мере "укладывания" нижних рядов из-под стакана вылезает картинка с изображением собора Василия Блаженного. Цель — вытащить ее полностью. При уничтожении ряда (в любой из половин) падают "взрывалки" — вот он, момент истины! Эта штука — квадратики, не заполняющие пустоту, а уничтожающие другие квадратики, — отличительная черта (она же — главная "фишка") Supertetris'а. Жизнь игрока упрощалась невероятно, а "коэффициент участия" при этом сильно



1. От тетриса здесь только то, что сверху падают квадратики, а убираются они на основе совпадения цветов — однако что-то "тетрисовое" в этом есть, да и, пишут, Пажитнов "руку приложил".



возрастал — ну чем не подарок!

Загубив почти готовый ряд, можно было пробиться к нему, не разбирая верхушку. Построив "башню", можно было снести пару верхних рядов и какое-то время играть спокойно... Да вообще массу всего было можно! Почти все!

Доигравшись в обычный тетрис до одури, человек набрасывался на Supertetris, как на откровение. Свобода действий, наличие конечной цели (по достижении — следующий уровень, увеличение скорости, иногда — бутылка пепси-колы), отличная графика (и по сегодняшним-то временам — симпатичная, а уж тогда!), разные бонусы, которые можно было выбить "взрывалкой", возможность не "бросить", а только опустить фигуру, — плюсов была масса! "Я другой такой игры не знаю, где так вольно падает..." Я сам, наверное, уделил этому тетрису больше времени, чем какому-либо другому порождению этого чудесного жанра! Рекомендую. Даже сейчас. За сим позвольте перейти к остальным.

Не просто плоский, не просто тетрис

BlockTetris. Ничего супероригинального: то же самое, только трехмерное. Вид сверху; сверху же все и падает (вид из глаз, так сказать), все в рамках трех измерений — крути, как хочешь. Фигуры — от одного кубика до четырех.

Заполненный прямоугольник исчезал. Размеры стакана можно было менять. Нравилось очень многим. Не сказать, чтобы всем, но многим. И для них, этих "многих", это был бесспорный хит!

Кстати, я понял, насколько качественно был сделан наш дорогой BlockTetris, только скачав некое западное творение, не отличавшееся от нашего любимого практически ничем... не считая того, что понять, что у тебя там падает, а что уже лежит, было совершенно невозможно. В BlockTetris'е, несмотря на очень схематичную графику, понятно было ВСЕ, да и к управлению привыкнуть можно было быстро. Так что для тех, кто хочет "размять" трехмерное воображение, BlockTetris — оно. То, что доктор Рубик прописал.

И медленно сползая по стене...

Пункт третий. Стакан трехмерный. Фигуры плоские. Стекают в стакан по стенкам. Дойдя до дна, перетекают и, упершись в стенку или уже лежащие фигуры, останавливаются. Размер фигур — от двух до пяти клеток. Если часть фигуры остается на стенке, то стенка временно отрубается: на ней не появляются новые фигуры, на нее нельзя ничего смещать с других стенок. Исчезают заполненные горизонтальные или вертикальные линии на дне. Ну что тут скажешь: шизовая штука! Совсем. На любителя-шизоида. Кому-то нравилось, хотя сама по себе игра была куда слабее, чем Supertetris (хотя ее делала та же контора). Оригинальность идеи заслуживает внимания, но не более того. Нет, не более.

Еще хотите? Новенького хотите? Не все сразу, не все сразу. Побойтесь бога, мы же только начинаем!

Стальные... гм... шары

Культ в разрезе: пинболоиды

Господин ПэЖэ

Много на этом свете культов. Много культовых развлечений. Много культовых атрибутов. И почти все они — тлетворное влияние Дикого Запада. Ох уж эти Штаты... Один из самых гадких культов, да еще и сравнительно недавних, эпохи пара и электричества, — это окончательно опопсевшие бильярдные столы, покрытые, как бородавками, разнообразными гадостями. Как и следовало ожидать, в процессе "разэлитаривания" смысл развлечения поменялся на противоположный: отныне шарик (теперь сделанный из вульгарного и хладного железа — и это вместо благородной слоновой кости!) надо не загнать в лузу, а... напротив, не допустить его ухода с игрового поля.



ак только упорядоченное движение электронов по проводам стало доступно широким массам массовиков-затейников, они бросились изобретать развлечения. Сама идея, что при ударе о стойку шар, долбанутый хитрым электромагнитным устройством, может не затормозить, а ускориться ("тормоза", радуйтесь, — развлечение для вас!), была не такой уж и плохой — в конце концов все мы в чем-то "тормоза"! А вот то, во что она потом выродилась, — это уже извращение какое-то.

Вдумайтесь: на каждом столе полно хитрых устройств, которые разрешают пинать его, но только до определенной степени, иначе эта мерзкая электроника отрубает все органы управления и зовет хозяина заведения! Нормальному игроману, воспитанному на светлых идеалах "Дума" и "Квейка", сама мысль о том, чтобы ограничить силу удара, даже в голову прийти не может, не говоря уж о том, чтобы в оной квадратной голове задержаться.

Об их классике и нашей экзотике

Впрочем, не думерами едиными жива американщина! Фанаты находятся у всего, что только можно придумать. Нам не понять, насколько близко к культу джинсов или "харлеев" стоит пинболопочитание. Нам не оценить эстетский финт, состоящий в хитром перекладывании мячика с одного флиппера на другой с одновременной подкруткой ударом по двум сторонам стола одновременно (!). Но по-своему, по-российски, попытаться можно. Тем более что живого пинбольного стола (кроме жутких пародий, стоявших в советские времена в кинотеатрах) в ближайшее время нам увидеть не светит, а компьютерный — это нечто совсем иное.

Итак, о классике...

Вспомним классику жанра, Epic Pinball (о нет, конечно же, их, с железным шариком, и раньше было много, но кто их сейчас вспомнит — давно дело было!). Какие времена, какие люди! Какие тематические столы! И понеслась... Pinball Dreams, Pinball Mania, Pinball Fantasy, да что там — берите смело любое слово с достаточно многозначительным смыслом и добавляйте к нему с любой стороны Pinball. Получите название игрушки, которая наверняка уже где-то вышла и кого-то от души порадовала.

В отличие от любого (да, именно так,

2. А вот это из серии "Тетрис с наворотами". Взрыв внизу — это бомба: рванула сама, и это еще не так страшно. Гораздо хуже летящая сверху мина — она взорвется, если на нее что-нибудь бросить, — и может получиться гнуснейшая дырка.



любого!) жанра, пинбол удивляет своей неизменностью. Если запустить на машине один из первых пинболов, а на соседнем компьютере — самый современный, ни-фи-га вы не отличите один от другого. Те же самые поля, с теми же самыми штуковинами, разве что разрешение стало повыше. Верность классической модели ничем, кроме культовости, объяснить нельзя!

А какие поля красивые... То сокровища добываем, то из тюрьмы бежим, то на голливудском шоу мегабаксы выигрываем, то могилки раскапываем или руки-ноги отпиливаем-пришиваем. Не говоря уж о ракетах, телевизорах, футуристических конструкциях, архитектурных изысках, кованых, стеклянных-оловянных-деревянных и гнутых из проволоки сооружениях, эволюции жизни на Земле и в Стране Игрушек... Нет, если на этом остановиться, то вы так и не услышите о загадках древних цивилизаций, путешествиях по планете, автогонках и... Тьфу, право же, вот привязались — если старика ПэЖэ не остановить, он ведь всю ночь может поля пересказывать, если мой склероз мне не изменит, а мне и так все равно, с кем он мне изменяет, лишь бы не мешал рассказывать.

Капризы моды

Конечно, модная нынче трехмерность потянулась своими грязными лапами и к этому жанру, но популярности новинкам не особо прибавила. Старый добрый скроллинг намного круче (и, разумеется, в любой нормальной игре есть и всегда будет), ибо шарик всегда видно, плавность прямо-таки невероятная, а это в пинболах важнее, чем в любом другом жанре, — удар должен быть нанесен с точностью до тысячных долей секунды ("тормоза", а, "тормоза"! Вы уж извините, но выше я шутил — эта игра все-таки не для вас!).

Особая связь с этим жанром — у фирмы Microsoft, не к ночи будь помянута: она нынче толкает во все виды Windows, какие только может, не слишком крутую (всего с одним столом), хотя и довольно чистенько сделанную игрушку Space Cadet Pinball. Горделивая надпись 3D Pinball, хотя и красуется на самом видном месте, игру ничуть не улучшает — уж очень она простенькая! Зато любители постучать дяде Биллу по личику, причем не кремовыми тортами, а стальными... гм... шарами могут неплохо позабавиться, развлекаясь с Microshaft Winblows 98, в которую входит безобразный мини-гейм под названием PinBill. Кстати, шарик выкатывается из носа Билла, ничуть не меняя внешнего вида и коэффициента трения, так что об инфекции можете не беспокоиться! Здесь Билли вполне виртуален.

Вернемся к сути

Вообще-то, отличить хороший пинбол от плохого можно только одним способом — поиграть! Магия шарика, летающего по экрану, тысячи, миллионы, миллиарды очков, набираемые одним махом, сложные многоходовые комбинации — сколько времени уже потрачено, сколько еще будет! Но его почему-то совсем не жаль. Кстати, написали бы в редакцию, какой пинбол вам особенно по кайфу в последнее время — давненько господин ПэЖэ шары не гонял, потерял связь с народом и отточенные флипперные рефлексы, все больше знакомых в Quake 2 выносит, включая небезызвестного вам сынка Х.М. Да, друзья: смертельный матч "Бундеса — Раша" выигран последней с жутким перевесом. Но это опять — из другой оперы. Пишите мне про пинболы, а там, глядишь, и до Pinball Quake дело дойдет...



Swing: больше трех не собираться!

Наталия Дубровская

Меня всегда забавляла присущая огромному количеству игр тенденция уничтожения предметов по принципу однородности. Вроде бы жизнь доказывает обратное: "чем больше, тем лучше", "если в партию сгрудились малые", "кашу маслом не испортишь"...
И в то же время душа человеческая явно стремится к обратному: три короля в пасьянсе, пять шариков в Lines, пара дурацких картинок в маджонге... Все совпадения надо немедленно вычленить и отправить одинаковых (кто бы это ни был) в небытие, получив за это какой-нибудь сомнительный бонус. Вот тебе и коллективизм, и стадные инстинкты!
Некоторое время тому назад немецкая фирма Software 2000 задалась целью удовлетворить эти гадкие игроманские наклонности целиком и полностью: выпустила игрушку под незатейливым названием Swing. Теперь у геймера есть возможность уничтожать одноцветные шарики массово, красиво, с использованием технических средств, в согласии с законами физики и (конечно) в борьбе с законом всемирной подлости... А московская фирма "Дока" перевела это безобразие на русский со строгим соблюдением всех вышеупомянутых законов и правил. Играй — не хочу!

Swing

Итак, основной принцип прост, как Colorballs: сверху валятся разноцветные шарики, а ты руководишь их падением, пытаясь собирать в кучки по три.

Но основной принцип — ерунда по сравнению со всеми изысками и примочками, украшающими эту высокотехнологичную лайнесообразину!



Ну, во-первых, все шарики — разного веса, их многоцветье с трудом поддается описанию. Во-вторых, они не просто валятся сверху, как снег на Рождество, а составляют строгие ряды, так что мы сами выбираем, что и куда ронять (выбираем из 8 шариков, запомните! и с учетом последствий выбора!).

В-третьих... Нет, что-то я зачастила! Тем более что вы наверняка уже задались вопросом: "А при чем тут вес?!". Очень даже при чем! Сейчас расскажу!

И на ощупь, и на вкус, и по весу...

Все дело в том, что шарики валятся не просто так, а в восемь специальных чашек, соединенных между собой попарно. Каждая пара — что-то вроде примитивных весов с тремя позициями: мало просто бросить синий шарик рядом с другим синим — надо, чтобы весы позволили им встать вровень. На каждую чашку можно уложить 8 шариков разного веса... Если при падении нового шарика равновесие нарушено слишком сильно — верхний шарик "легкой" чаши подлетает и падает еще куда-нибудь (учтите при этом, что вы сами укладывали его на нужное место — так что эмоции за скобки), причем дальность и высота полета строго пропорциональны степени возникшего дисбаланса: шарик может скромно приземлиться рядом, а может просто вылететь за экран, и тогда вместо него на поле рухнет противное сердечко без веса и цвета, которое придется опять вышибать за его пределы, чтобы прилетела бомба, или собрать три сердечка в ряд... Уф!



1

А ведь это — только два "особых шара", а всего их в "Свинге"— 28!

Specials-For-You

Именно эти "специальные шары" придают "Свингу" особое очарование, превращая математические расчеты и примитивную веру в удачу в борьбу с судьбой — то фантастически щедрой, то подлой и жестокой, но всегда непредсказуемой.

"Особые" делятся на вредные и полезные (причем часть из них при определенных обстоятельствах может переходить из одной категории в другую) — и уж тут нет конца самому дикому разнообразию!

Превратиться в тот шар, которого не хватает ближайшей группе, чтобы исчезнуть, — это ерунда ("джокер"), как и "прогрызть" столбик до самого низа ("резак")!

А как вам "вспышка", которая "превращает два случайных шара в каждом ряду в треугольнике, вершиной которого она является, в шары того же типа, что

1. Равнение на грузящего!

"и шар, на который она упала"?! Или "многоцветный цап", уничтожающий все шары, совпадающие по цвету с шаром, на который он приземлился?! Еще есть "цап-диагональ" (взрывает все шары по диагонали от себя — вправо и влево), "цап-топ" (убирает верхний шар каждого столбика, что порой отнюдь не радует) и... Но хватит о "цапах"!

Поговорим о "вредных особых". Они ведь еще интереснее! "Тень-таймер" — затемняет все игровое поле, причем на время, прямо зависящее от расстояния, которое он пролетел, прежде чем приземлиться, — играй, как хочешь! На память. А она потребуется, если "таймер" летел долго. "Камнедел" — подлая штука, превращает шарики в зоне 3x3 в камни, которые ничем не сдвинуть — если только бомбой! Не говоря уж о "вихре": "засасывает" все шары в столбике и рассеивает их по всему полю в самом диком порядке. Тут уж человеческий разум бессилен! Их ведь в столбике вполне могло быть штук 7!

И ведь как все красиво, как реалистично (насколько может быть реалистичной хорошая, честная пазла)! Цвет шариков...

Стоп! Вы меня поняли! Мы добрались до Нее — графики. И звука.

Суровая, но милая реальность

Эдакая суровая, но правдивая постиндустриальная мрачность. Яркие шарики среди темного металла, ослепительные вспышки, когда дело идет хорошо, мигающий красный и отвратительный вой сирены, когда конец уже близок, постоянный металлический скрежет и гулкие удары ниоткуда...

Кому как, а мне такое нравится! Нам предлагают бороться, а борьба в заводских условиях не может не быть близка человеку, выросшему среди дымящих оборонных монстров и живущему среди их молчаливых останков! Сразу чувствуешь себя, как дома, и ужасно хочется подурачиться. Да и музычка выглядит вполне прилично — весело, ненавязчиво, стук шариков и скрежет железок не глушит... Что еще надо?



Все в целом смотрится вполне гармонично: общий тяжеловесный антураж позволяет наблюдать за веселенькими шариками, не отвлекаясь ни на что вокруг, а огонь, в котором сгорают собранные тройки, вспышки бомб и совсем уж попугайно-яркие "особые"... уж они-то оттеняются этой сталелитейной атмосферой на славу!

Тем более что "атмосфера" вполне условна, а шарики нарисованы отменно — гладенькие, блестящие, так и тянет поиграться! Правда, свет на них падает непонятно откуда, всегда одинаково на все и под одним и тем же углом. Грустно, хотя требовать большего от пазлы — чистое пижонство... К тому же системные требования у игрушки, мягко говоря, весьма и весьма умеренные... Но, по мне, момент назрел! И если уж на то пошло, то интерфейс...

Нет, играть, конечно, удобно...

Сам процесс играния чрезвычайно прост и приятен, но вот всякие сохранения-топы-загрузки... Во-первых, некрасиво, во-вторых — просто неудобно! Чтобы доперать, как работает каждая опция "большого интерфейса", мне всякий раз требовалось как минимум секунд 30. А уж дикий метод убавления/прибавления звука! Сначала стрелкой — в какую сторону, потом Enter'ом (!) — на сколько. Щелк-щелк-щелк... Да и выход в меню из самой игры — сплошной разврат! Просто удалиться туда на время никто не даст (во всяком случае в "бете" ни одна функциональная клавиша не работает) — игра будет потеряна! А если вам вдруг захотелось звук убавить или посмотреть, сколько там еще до Top 1000 осталось?!



Ужасно симпатичная игрушка! Отлично сбалансирована во всех игровых отношениях, явно сделана с удовольствием и тщательно продумана.

Можно сохраниться, но тогда вас уже ни за что не включат в топ... Глупо-с! Это все-таки не тетрис, тут все на раздумья и никогда на реакцию — почему бы и не выйти погулять?!

Но это — почти придирки.

В общем и целом

Ужасно симпатичная игрушка! Ничего особенного, но... Отлично сбалансирована во всех игровых отношениях, явно сделана с удовольствием и тщательно продумана — достаточно проста, чтобы не требовать слишком больших "умозатрат" и занять достойное место среди игр, которые появляются на экране, если "есть свободная минутка", и достаточно "наворочена", чтобы в нее не скучно было играть более получаса и поддерживать здоровый азарт: сложность нарастает с каждым уровнем, даже новые цвета появляются, увеличивается разброс в весе — не говоря уж о страшных и не очень specials... Огромный (для пазлы) объем экранного действия — все летает, сверкает, рушится, стучит и скрежещет. Приятно! Дополнительные впечатления...

А они так нужны, когда отдыхаешь!

Отдыхать под Swing — сплошное удовольствие...

Swing (бета-версия)

Разработчик	Software 2000
Издатель (в России)	"Дока"

Резюме
На удивление приятный и интересный puzzlegame! Ровно то, чем он и должен быть...

Системные требования

ОС	Windows 95/DOS
Процессор	486DX2/66
Память	8 Мбайт
CD-ROM	2x
Видеосистема	640x480, HighColor

Дополнительная информация
- 40 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	80%
Звук	80%
Сюжет	90%

Интересность
87%



2. Видали? Горят желтым пламенем! Целых пять!

3. Вот их сколько, особых! Слева — инструкции, справа — демонстрация.

Office Killer для 386-го процессора

Константин Ининъ

Скромная, в общем, по размерам и внешнему виду вещь. Графика — так, чтобы выглядела по-божески. Звук — постольку, поскольку обязывает год выпуска. Но поставьте это в офисе — и если не работа, то рабочая инициатива быстро сойдет на нет. Люблю такие игры!

Smartgames Stratagem's





Недавно один хороший человек после сообщения о том, что я ко многим играм подхожу, как к спорту ("Это вы мне сказали, что я не пройду?!" — "А вот...", — и поехали), назвал меня маньяком. Есть в этом что-то. Искусство ради искусства. Головоломка ради головоломки. Отстроить цивилизацию так, чтобы потерь не было вообще. Чтобы ни один юнит не погиб насильственной смертью. Гонка за рейтингом только потому, что он есть. Потому, что кто-то ввел номинальную шкалу и определил соотношение "лучше-хуже". Так вот, Smartgames Stratagem's (компания StrataJam) сделана именно для них, маньяков!

Простенько...

Впрочем, обычные люди тоже могут в это играть. Smartgames — набор из шести игр, четыре (а может, и все пять из которых) вполне доступны обычному рассудку. Игры представляют из себя наборы однотипных головоломок, по нескольку десятков в каждой; головоломки расположены по возрастанию сложности. Среди головоломок есть: перепев настольной игры (убрать с поля как можно больше шариков, съедая их, как в шашках); три "классические" головоломки: расставить шарики по полю за минимальное число ходов; выбрать самый дорогой путь через поле, где каждая клетка — некая сумма, и пятнашки, только не с цифрами, а с частями картинки. Один объект — уникальный, о нем — ниже. Начинать можно с любой игры и с любой головоломки. При прохождении — аплодисменты, шампанское. При улучшении результата — аплодисменты, шампанское. При идеальном прохождении — аплодисменты, шампанское в последний раз. Почему, догадайтесь сами.

Надо сказать, что выполнено все весьма добротно. По мере развития каждой из головоломок не просто усложняются поля, но появляются новые штучки: осталось два шарика — хорошо, если один — бонус, если один определенного цвета и в определенной лунке — большой бонус, если... Несть числа наградам! В пятнашках вам подарят возможность крутить (а не только переставлять) кусочки и т.д., сами головоломки в усложнении добираются до весьма достойных высот... В общем, вроде бы ничего особенного. Но, как уже было сказано, добротно. Classic collection.

Подборка отодвигает множество таких же "шароварных" пазлов на задний план: она о том же, но существенно представительней. Уже само по себе это есть хорошо!

Посложнее...

Наконец, Тот Объект — уникальный. Головоломка заключается в следующем: через перекресток должны проехать несколько машин. То, в каком порядке и с какой скоростью они будут двигаться, можно узнать заранее. И расчитать:



1. Вот до чего может довести увлечение головоломками. Видите, как человека колбасит!



2

а) время до первой смены сигнала светофора,

б) время, которое красный будет на первом светофоре,

в) время, которое красный будет на втором светофоре,

— и все это так, чтобы машинки разъехались в кратчайший срок!

Вот это да! Вот это полный финиш! Мечта гаишника! Вернее, его ночной кошмар. Поверьте, это ОЧЕНЬ трудно! Тем более что добавить перекресток-другой — это даже не дом построить... За достижение особой эффективности бытовой плавки мозгов фирме StrataJam — Большой Железный крест под подвесок!

...и со вкусом

Нет, это еще не все! Во-первых, каждый игрок регистрируется в списке и решает сам за себя.

Во-вторых, кроме задачи "решить" есть еще задача "решить как можно качественней". Насколько качественно ты решил пазлу, можно проверить в любую минуту — красненькая такая полосочка. Из-за жалких пяти сантиметров, которые эта красненькая полосочка недотягивает до края, свихнуться можно!

В-третьих и последних, для каждой игры и для каждого игрока ведется счет очков — по лучшим результатам. Место же в упомянутом выше списке игрок, очевидно, занимает согласно набранных в сумме очков. И опять-таки в любой момент можно увидеть, насколько ты выше Васи.

Все. Это действительно все. Простор для совершенствования, простор для соревнования и просто море удовольствия. Сначала соревнуешься с игрой, потом с товарищами, потом понимаешь, что одно другому не мешает. Игра поднимается на несколько пунктов. До "очень и очень хорошо" и "фанатам (маньякам) на заметку".

Свобода выбора

Впрочем... Почему "фанатам"? Игра хороша для всех. Можно биться за рейтинг и чистое прохождение, а можно ковырять пазлы долго и любовно. Более того — при желании игрушка ненапряжна, как Minesweeper! Я же говорю: смерть офису. Посмотрите. Попробуйте. Не вдохновитесь — так по крайней мере нервы расслабите! Это уж точно!

P.S. Да... Что касается графики и звука, то я вроде выше сказал. Графика не раздражает. Звук нормальный. Не в них тут дело...

Smartgames Stratagem's

Разработчик	**StrataJam**
Издатель	**StrataJam**

Резюме
"Головоломная" классика. Представительнейшая подборка для настоящих любителей и начинающих. Очень хорошо!

Системные требования

ОС	**Windows 3.1**
Процессор	**386**
Память	**4 Мбайт**

Дополнительная информация
- 9 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**70%**
Сюжет	**80%**

Интересность
80%

2. Головоломка #34. Задание то же — шарики надо распихать по мишеням.

Another Brick in the Wall, или Немного экзотики

Стрелок

Что может быть прекрасней, чем завалить ближнего своего парой-другой бомб, прочесть псалтирь над еще дымящейся кучкой пепла и отправиться на поиски новой жертвы? Или помочь доблестным червякам своего товарища превратиться в аккуратные белые обелиски? Ну что может быть лучше?! Разве что, подкравшись сзади, опустошить магазин шотгана в беззащитную спину, да и то не факт!
А может... кирпичом? Всех фанатов Worms и Bomberman, а также любителей тетриса (гм, ну и компания!) ждет большой сюрприз. Сетевой бескомпромиссный боевой тетрис — Netris Kombat от канадской компании Oceanus Entertainment!
Все хорошо знают, что очумелые ручки народных умельцев способны сделать с бессмертным творением великого экс-москвича по фамилии Пажитнов! Цветные, гексагональные, объемные и еще неведомо какие мутанты тетриса победно шествуют по планете.

Netris Kombat



Именно победно: если собрать все копии, клоны и вариации тетриса, включая карманные и приставочные, то полученную цифру лучше держать в тайне от Microsoft — может возникнуть конфуз, поскольку количество копий тетриса имеет все шансы превзойти количество копий небезызвестных "Форточек". Чего только не вытерпел тетрис от рук разработчиков! И вот — свершилось! Мирную домашнюю игру, бессмертный хит домохозяек и секретарш, шаловливая рука программиста превратила в... real-time-стратегию, в полном смысле этого импортного слова! (Хотя, если верить некоторым американским классификациям, тетрис всегда был стратегической игрой...)

На честно заработанные неправедным путем деньги можно покупать новое оружие, разворачивая настоящую гонку вооружений...

Кирпич выходит на тропу войны

Рецепт термоядерного блюда Netris Kombat (последняя версия имеет номер 1.5) прост, как его прародитель. Берем классический тетрис, увеличиваем количество игроков до 12, добавляем оружие и средства защиты, а также магазин для закупки оных. После этого вводим простенькое правило: если один из игроков снял одну или несколько линий, то кому-то из противников выпадает соответствующая по силе неприятность — мина, бессмертная фигура, боковой ветер или огромный неудобоваримый крест.

Обозрим поле боя: двенадцать человек стараются упорядочить "кирпичи-негабариты", а на них один за другим валятся приятные "сюрпризы" всех форм, цветов и типоразмеров. При этом следует учитывать, что неприятности можно адресовать как случайному игроку, так и личному врагу или, скажем, лидеру игры. В итоге мы получаем эдакую кучу-малу, чем-то напоминающую игру в "царя горы". На честно заработанные неправедным путем деньги можно покупать новое оружие, разворачивая настоящую гонку вооружений.

Борьба с сюрпризами в группе и индивидуально

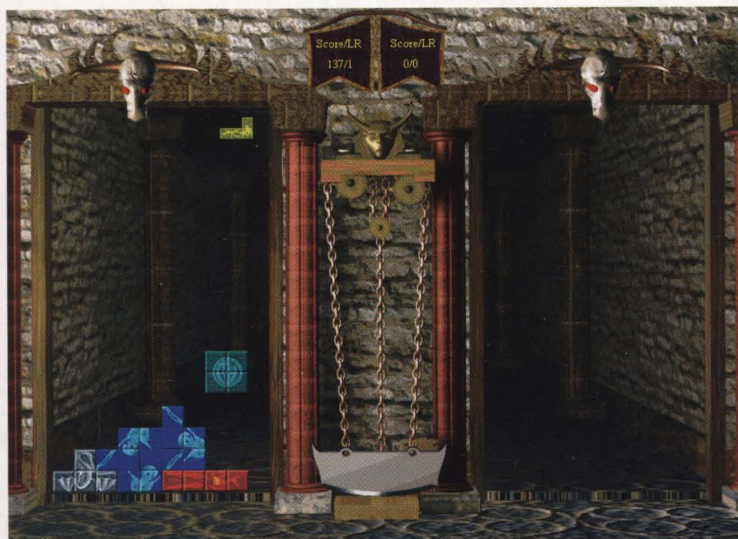
Конечно, ключевой режим игры — мультиплейер, именно здесь можно оттянуться по полной программе! Однако NK поддерживает и одиночную игру, идеология которой напоминает нечто вроде "боя с тенью".

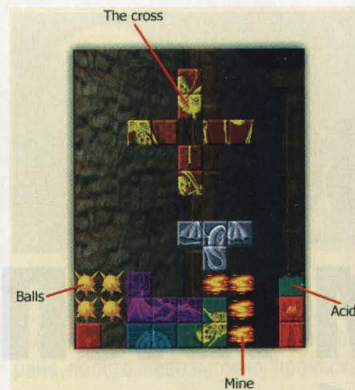
Вы сами снимаете линии, и неприятности сыплются на вашу же голову — то есть играть надо осторожней, разбирая завалы по одной-двум линиям, потому что три — это уже "бессмертная фигура" или крест! Кстати, об оружии: конечно, можно было бы создать около сотни различных приколов и шуток для игры, но даже имеющиеся в наличии 10 пушек (как в лучших action!) не дадут вам скучать.

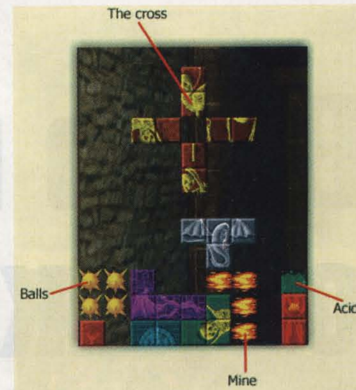


1

1. Обратите внимание на эту козлиную голову: она прибежала сюда из Doom'а не зря!







Итак, оружие

Мусор (Garbage, а не Policeman) — после применения у вашего противника появляются только что снятые линии.

Ветер (Wind) — он бывает различной силы и сносит падающие фигуры в сторону. Одна из самых неприятных шуток в игре, поскольку случается часто, а ведь (как известно любому тетрисоману) на свете нет ничего неприятней неверно поставленной фигуры!

Мутант (Mutant) — падающая фигура меняется, приобретая окончательную форму только в момент броска.

Вращающаяся (Rotate) — как понятно из названия, фигура вращается в полете.

Бомба замедленного действия (Time Bomb) — бомба с задержкой на 10 секунд, просто мешает аккуратному строительству.

Мина (Mine) — если следующую фигуру положить на мину тихонько — ничего не произойдет, а вот если бросить... никто не любит дырки в стенах!

Крест (Cross) — огромный, 7х7, крест с пустотой в перекрестье, весьма и весьма неприятная, но, слава богу, редкая вещь.

Привидение (Ghost) — во время падения этой фигуры поле и кирпичи становятся прозрачными.

Шары (Ball) — одно из самых противных наказаний, эту фигуру вообще нельзя снять с поля.

Скорость (Speed) — ускорение падения.

Перевертыш (Invert) — на время действия этого оружия пол и потолок вашего стакана меняются местами.

Уф! Кажется, все! Но если мы так подробно поговорили об оружии, следует упомянуть и оборону: для каждого из наступательных вооружений существует свое противоядие, но, в отличие от оружия, которое если есть, то это навсегда, к оборонным вооружениям предусмотрены патроны, которые стоят весьма недешево. А если учесть, что для каждого игрока проблемой является свое собственное оружие и защита от него, легко подсчитать количество возможных игровых стратегий.

Как и где в это играть и как это звучит и смотрится

В сетевой игре имеется несколько вариантов включения — через модем или по сети (участвовать в сражении могут до 12 игроков). Начиная собственную партию, можно самому установить количество раундов — до 50, то есть, по сути, играть на фраги. При игре в Интернете запускается собственный Web-браузер, который выведет вас на игровой сайт — www.netriskombat.com.

Можно было бы создать около сотни различных приколов и шуток для игры, но даже имеющиеся в наличии 10 пушек не дадут вам скучать...

Если говорить о графике, то Netris Kombat — это один из самых красивых тетрисов, которые мне довелось видеть, очень стильный и ненавязчивый.

В стандартной поставке есть три стиля оформления экрана: классический, современный и мистический, и у каждого найдутся свои поклонники, ведь изменениям подвергается не только бэкграунд, но и методы изображения самих фигур и оружия. В полной версии предусмотрено еще два игровых оформления.

О музыке разговор вообще отдельный — если существует такой стиль, как музыка для тетриса, то это именно она — создает настрой и не мешает играть, а вплетенные в нее эффекты — ветер, тиканье, взрывы — просто бесподобны.

А как насчет...

Но ведь все эти изыски — ничто без хорошего геймплея, верно?

Что ж, геймплей в Netris Kombat присутствует, причем для разного типа игр — разный. В одиночной игре это аккуратное строительство в стиле обычного тетриса, просто с некоторыми перманентными неприятностями. В сетевой игре стратегий множество, но суть одна — уничтожь всех или умри! В игре Hand-to-Hand (есть здесь и такой режим!) стратегия победы — забота о ближнем, с которым делишь экран, ведь по сути такая игра — это коллективное творчество!

Одним словом, если вы любите боевых червяков или бомбистов-нигилистов, Netris Kombat — ваша игра!



Netris Kombat

Разработчик	**Oceanus Entertainment**
Издатель	**Oceanus Entertainment**

Резюме

Самый фантастический "ерш" нашего века: deathmatch + tetris. Напряженно, как в первом, и... тетрисно, как во втором.

Системные требования

ОС	**Windows 95 /NT 4.0**
Процессор	**486DX2/66** (минимум для игры в сети)
	486DX2/100 (минимум для игры в Интернете)
Память	**8 Мбайт** (95), **12 Мбайт** (NT, 16 рек.)

Дополнительная информация

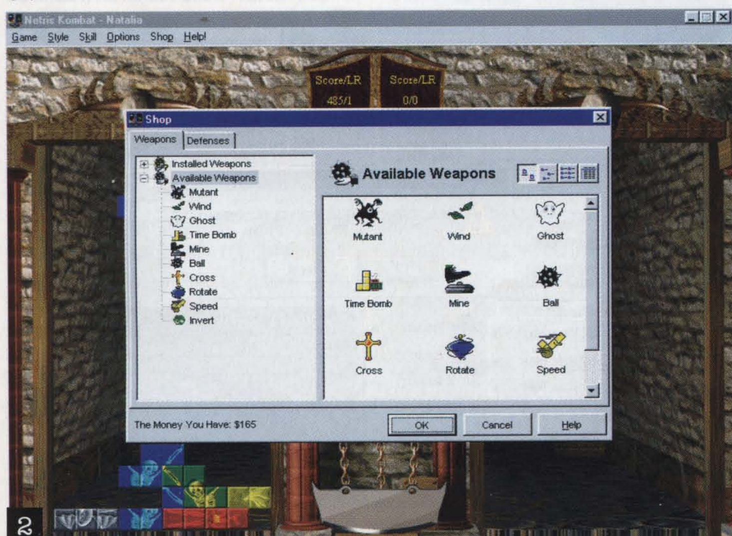
- Для игры в Интернете с числом участников более 3 человек минимально рекомендуется Pentium 90

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**89%**
Сюжет	**80%**

Интересность

90%



2. Малая часть неприятностей, с которыми вам придется столкнуться.

Ветер веет, окошки хлопают

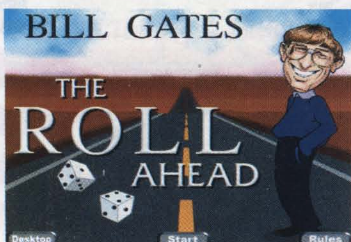
Из серии "Забавы для рабочего стола"

Человечество перешло на Windows 95, и с этим фактом придется смириться. Меня совершенно не задевают ваши истошные крики, гейтсофобы и джобсоманы: я знаю, что и вы не без греха. Где-то, как-то, ненароком, поневоле, но ведь и вы побывали под "Форточками", ведь правда? Ну признайтесь! Если же вы бьете себя в грудь и плачете от обиды, одно из двух: либо вы фидошник, который предпочитает смерть под "Осью" пряникам под "Мастдаем", либо вы до сих пор живете под 3.1. И тоже не любите Билли.

О чем мы? Ах, да! Компьютеризированное человечество объелось "Форточек", и у него случилась отрыжка. Отрыжка, разумеется, была компьютерной и быстро приняла самую естественную в сложившейся ситуации форму: стала игрой. Microshaft Winblows 98 (Parroty Interactive). Милости просим! Работает под Win'95. Имитирует Win'95. Помогает отдохнуть от Win'95. И это, пожалуй, самое главное.



И так, Билли любят все! Шутки на его счет постепенно стали плоскими, как трубка "Тринитрон". Факт его присутствия в мире делает жизнь любого пользователя во много раз спокойнее и гармоничнее: возможность так безмятежно, уверенно, массово и бесстрашно презирать человека, оказавшегося настолько богаче и удачливее тебя, дается в жизни один раз. Нашим шансом стал Билл Гейтс. Это тот редкий сильный и властный, место которого мы почти честно не хотели бы занять. И над которым мы издеваемся, не чувствуя себя Моськой, поднявшей лапу на слона.



Чтобы далеко не ходить

В сущности, Microshaft Winblows 98 — никакая не игра. Как не был игрой

Microshaft Winblows 98

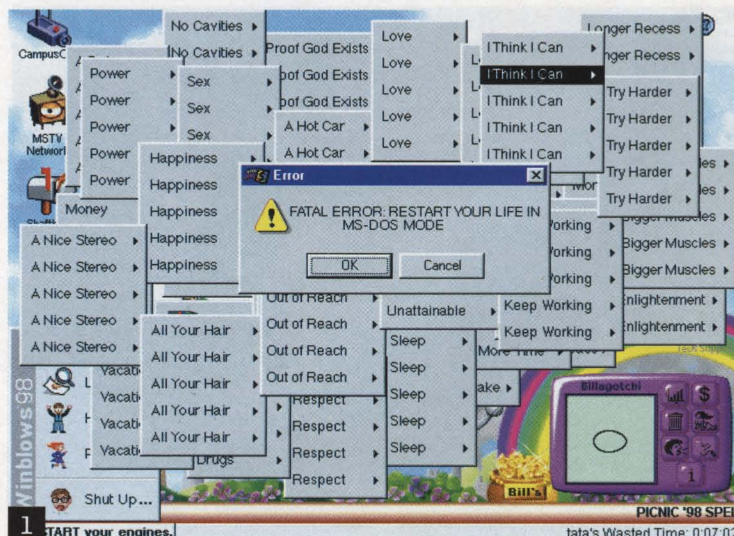
дурацкий Pyst, одно из предыдущих творений Parroty Interactive. Это... даже не пародия ("пародия на Windows 95" — не звучит, правда?).

Это некая разминка для утомленных "Форточками" мозгов и штучка, чтобы посмешить коллег, заглянувших в обеденный перерыв. И не напрягает, и не жалко отрываться. Можно запустить в любой момент, не закрывая сопутствующих программ, и немного позабавиться. Остроту этим абсолютно идиотским развлечениям придает только то, что все это действительно очень похоже на Windows 95, и здесь действительно издеваются над Биллом. Причем, хотя на вид и беззубо, издеваются обидно. И видно это самым что ни на есть невооруженным глазом. Как крем на физиономии несчастного форточкогенератора, когда он так неудачно высадился из лимузина в Бельгии.

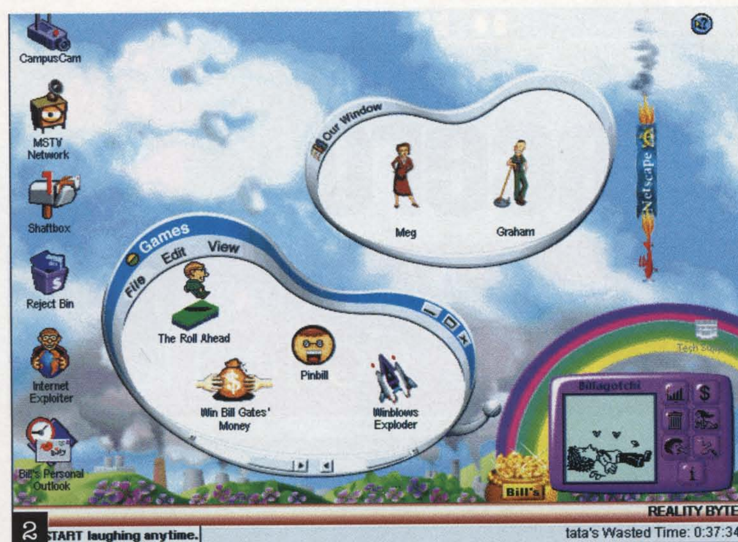
Будьте как дома!

Общий интерфейс игры глубоко примитивен и очень приятен. Перед вами — гнусные, до боли знакомые "Форточки"... правда, в слегка улучшенном исполнении. Более логичные, что ли. Как ни крути, а проклятые "Виндюки" — вещь все-таки загрузная. Страдает катастрофическим отсутствием вкуса (про "русскую версию" я уж не говорю! Фраза "Приложеньице запущено" будет сниться мне до конца моих дней).

Ну до чего же приятно щелкнуть на кнопке "Run" и увидеть, как размещенная рядом с ней "иконка" срывается с места и бежит, бежит по периметру выпадающего из кнопки "Start Without Me" меню! А уж возможность возить мышью по программным группам, глядя, как менюшки заполняют и заполняют экран! Они валятся, а нам плевать, и впервые не хочется скрипеть зубами, пытаясь переползти мышью на



1. Верно-верно! От Билли и не такого можно ожидать.









три позиции влево, не потревожив всей этой хрупкой конструкции, — это приятно! Это отдых! Это примеряет с жизнью... под Windows 95.

Сама "игра" состоит из объемистого набора "мини-геймов" и "совсем-негеймов", плюс совершенно неожиданного в этом конструкторе "ЛЕГО" очень качественного видео: два симпатичных провожатых, Мег и Грэм, будут нас приветствовать, говорить всякие глупости и обижать Билла напропалую. Еще — немножко объяснять нам правила упомянутых дебильных игрушек и выполнять роль некоего звукового скринсейвера (например, вопить, если ты про них забудешь: "Эй, у тебя что, мышь сдохла?!").

Биллогочи и Windows Exploder

Самая изысканная забава всего комплекта — игрушка Billogotchi. Задача — холить и лелеять крошку Билла, чтобы со временем он мог развиться в то совершенство, которое мы имеем в нашей повседневной реальной виртуальности. Малыш вылупляется из яйца и начинает свою недолгую, но яркую жизнь в углу экрана: бродит туда сюда, ворчит, скучает, гадит... А мы его, маленького, обхаживаем: то отшлепаем, то дадим мешочек зеленых (чтобы с голоду не помер), то притащим даму, чтобы не скучал... Если Билл вырос в Гейтса, которого мы все знаем и любим, — ура! Томагоча наша расцвела, есть чем гордиться! Будем халявить — малыш начнет куксится и быстро откинет очки. Сами решайте, какой исход вас больше устраивает.



Плюс PinBill — пинбол, где шарик раскатывает по электрическому Билли, то влетая в голову, то выкатываясь из ноздри, то давая по рукам загребущим, то заставляя бедного миллиардера шаловливо водить глазами. Плюс "Win Bill's Money" — дебильная тривия (для телезрителей: викторина), где правильный ответ всегда известен, а ответить хочется иначе. Типа:

Что такое "троянский конь"?

Безобидная на вид программа, несущая вирус.

Кодовое название онлайновой службы "Микрософт".

Очень большой презерватив.

Причем вести викторину будет Стивен Джобс. С соответствующими комментариями, разумеется.

Плюс сериал StarTech NeXT Generation... Думаю, вы меня поняли. На самом деле, все построено на игре слов и без них не стоило бы даже упоминания. Даже Windows Exploder — некое безобразное подобие "Ксенона" — забавен только потому, что там вместо космических кораблей надо расстреливать сообщение о фатальном сбое, из которого сыплются разноцветные баги. Лень рассказывать про все эти бестолковые приколы: понравится — сами разберетесь, не понравится... Думаю, я вас уже достаточно напугала, если вам такие шутки не по вкусу, и вы все равно ни за что игрушку не купите.

Посмотрим на это... всерьез

Все-таки обзор есть обзор, и какой бы нелепой ни была обозреваемая нами фигнюшка, надо блюсти приличия.

Так... Графика. Так себе. Хочет 256 цветов и ведет себя похабно. Видео очень и очень недурственно, но его там мало и особой роли оно не играет. Все достаточно небрежно, как и требует ситуация: иногда текст на экране просто невозможно прочесть, поскольку никто не позаботился отделить его от фона (за Билли такого не водилось никогда!). Ужасно смешные комиксы в "сериалах" и "телепрограммах". Но... комиксы! Просто комиксы. При чем здесь PC?! Забавно, все забавно, но не более того.

Звук. Да нет его, звука. Ровно столько, сколько его вообще может быть в desktop game. Скудно — хотя вроде на месте и ненавязчиво... Но его там НЕТ. Графика-то хоть немного, но присутствует.

Задача — холить и лелеять крошку Билла, чтобы он мог развиться в то совершенство, которое мы имеем в нашей повседневной реальной виртуальности.

Сюжет — ну, тут все в порядке! До боли родная фабула "кинь в Билли тортом, а он утрется". Симулятор счастливой жизни, где Гейтс — и правда, мальчик для битья, а из "Форточек" можно выйти в любой момент, не рискуя компьютером.

Прочти и выброси

Ну... вроде и все... Microshaft Winblows 98 — типичный образец произведения, о котором можно долго и эмоционально рассказывать друзьям, размахивая руками, исходя цитатами и цветисто описывая особенно забористые эпизоды, и в результате у них наверняка создастся о продукте впечатление гораздо лучшее, чем он заслуживает на самом деле. Потому что на самом деле вещь-то вполне одноразовая! Пара хороших идей в стакане воды и очевидная небрежность исполнения. Но шутки есть, и в пересказе выглядят чудесно! Один раз посмеяться — самое оно! Сотрудникам опять же показать — в обеденный перерыв.

И дать команду deinstall — из "больших", не смешных "Форточек". Под которыми мы с вами сидим и сквозь которые только что так радостно прокричали свое "Билли дурак!" — а фирма Parroty Interactive оказала нам в этом содействие.

Microshaft Winblows 98

Разработчик	**Parroty Interactive**
Издатель	**Parroty Interactive**

Резюме
Комплекс упражнений для снятия "синдрома "Форточек". Конструктор для взрослых "Я не люблю Билли". Пара дурацких игрушек. Все!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**486DX2/66** (настоятельно рекомендуется Pentium)
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, 640x480, 256 цветов**

Дополнительная информация
- 20 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**50%**
Сюжет	**80%**

Интересность
75%

2. Признайтесь, сколько раз вы хотели "убить" Билла Гатеса? А мне это удалось (справа внизу).

3. Startech Next Generation.

Много-много... всего

Константин Ининъ

Нет Сида, как известно, кроме Мейера. Нет Билла, кроме Гейтса. Брюса, опять-таки, нет, кроме Willis'а. Нет Пажитнова, кроме Алексея, а без него не было бы самого тетриса. Только это было давно: теперь он глупости бросил (вместе с Родиной) и работает в Microsoft. И уже выпустил вещь со страшным названием: Microsoft Entertainment Pack: Puzzle Collection. Это уже не так, чтобы развлечься, это уже всерьез! Это под "Форточки-95". Это... Бывает же такое!

Microsoft Entertainment Pack: Puzzle Collection

Так думал молодой повеса, готовясь к написанию этого текста. Потом встряхнулся, поставил на место голову, расшатанную Microsoft Puzzle Collection, и начал писать. О Microsoft Puzzle Collection — большом... нет, ОЧЕНЬ большом разочаровании.

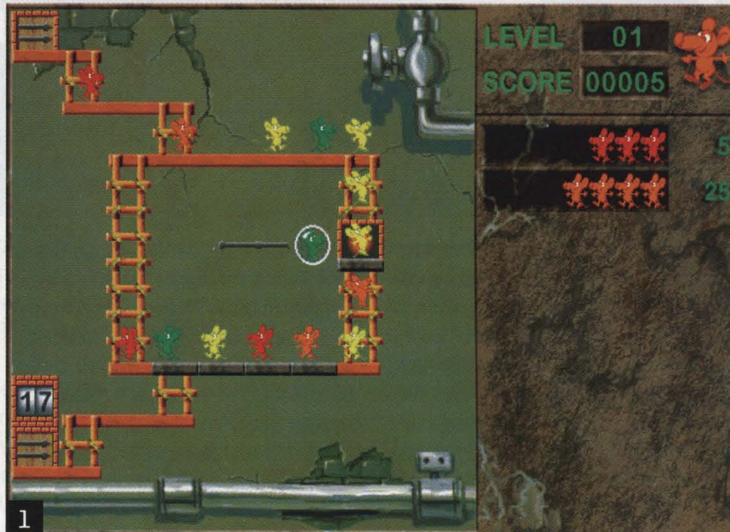
Общий вид

Итак, игру, точнее игры, числом 10, делал Пажитнов, за тетрис мною уважаемый. "Демка" сборника мне очень понравилась. Сразу захотелось посмотреть полностью. Посмотрел.

Ну что тут сказать! Сборник широк, как Днепр: редкая птица долетит до середины Microsoft Puzzle Collection (все, дальше — фамильярное MPC), не озверев. Уж больно игры разные и в большинстве своем... никакие. Общего о них можно сказать разве что следующее: это НЕ puzzle'ы! Точно так же, как не был пазлой тетрис. Puzzle — это когда тебе рассказали ситуацию, и ты сидишь, решаешь. MPC — это... что-то другое, за исключением всего двух игрушек. Самых пристойных. По крайней мере они знают свое место. И скромно его украшают. Что же касается остальных... По-хорошему, надо бы рассказать только о них, но по одной вы их все равно не купите. Поэтому поступим так: честно расскажем о контрастах. Хотя черного здесь явно больше, чем белого...

Ну что тут сказать! Сборник широк, как Днепр: редкая птица долетит до середины Microsoft Puzzle Collection, не озверев.





Pro: "Узелки"

Руки в клавиатуру, задница к стулу, корпус вперед, глаза в монитор. Весь в игре. Как в тетрисе, когда "выигрАлся" и "скорость уже хорошая". Прыгаешь по ниткам, развязываешь узелки. "Шла девица по мосту, уронила узелок/ узелок завяжется/ девица-красавица... или вам не нравица..."

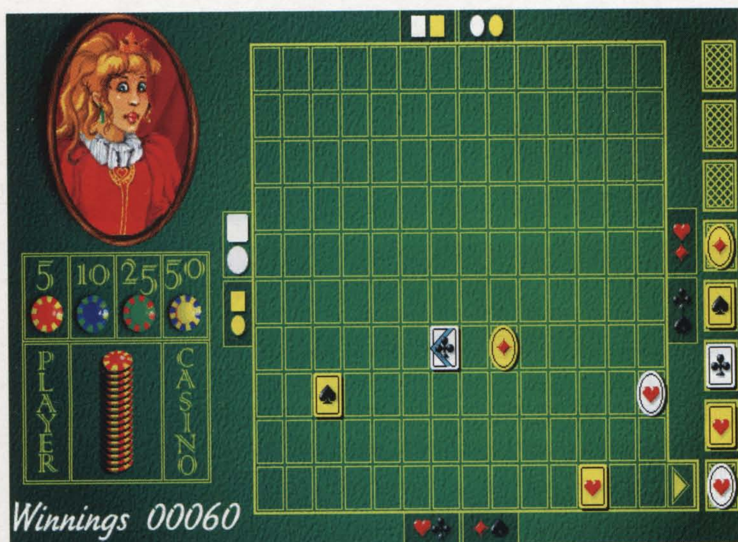
Вот, что происходит в голове! В голове бурлит смешанный поток сознания и подсознания, человеком особо даже не отслеживаемый. Голова живет сама. Человек превратился в большую рефлекторную дугу (в лучшем случае, сложную): глаза боятся, руки делают. В мире вообще в этот момент нет ничего, кроме того чертова узелка, который надо успеть... а-а-а-а-а... Отлично! Успел! Куда ты лезешь, сволочь! Надо успеть... Чего?.. Щас, секунду. Щас, щас, щас, секунду. Все, прошел... Уф! Что ты говоришь? А, да просто развязать! Все! Но здорово. Правда. Как тетрис.

Contra: все прочее

Редкая муть. Говорю абсолютно серьезно. Половину скучно доигрывать: на низкой скорости — проверка усидчивости, на высокой — проверка ловкости. Было девять мутантов, мы их раскидали по трое и нормализовали. Вопрос: почему следующей порции нужно ждать секунд тридцать (Mixed Genetics)? С другой стороны: на ходу переставляем разноцветных крысят, образуя разные комбинации (Rat Poker). Милейшая идея; квазисимпатичные крысята; но темп такой, что обо всем стратегическом разнообразии забываешь тут же! Это аркада; точка наступления озверения — третий уровень. Ну и дальше в том же духе: то аркада, то занудство; если AI, то тупой, если задачка, то решается перебором вариантов, если переделка тетриса, то и та изгажена. Баланс отсутствует напрочь, и в результате шаг вправо, шаг влево, чуть не та фигура пришла — и завалился. Повторяю: при чем тут puzzle?

Еще и сбалансировано слабо: не может пазл настолько зависеть от случайности! Тогда это не пазл! В тетрисе "вечная игра" — просто вопрос скорости, а здесь... чуть не то пришло — и застрял! (Finty Flush, например). Или наоборот: делай, что хочешь, только не уходи — проверка усидчивости, как и было сказано. И на сладкое: у всех игр есть конец! Логическое

1. Безмозглые твари бегут всегда в одном направлении, за цветом не следят... Поди с ними разберись.



завершение. У тетрисоидов!!! Хоть бы одну зациклили! Прошел, и совсем грустно: и ЭТО — все?

Короче говоря: дайте мне тетрис! На худой конец — электронную игру "Ну, погоди!". Обычную, а не десять раз испорченную и за 50 баксов. Добавили бонусов; сделали уровни сложности; все равно — очень и очень слабенько. Эх, Пажитнов! Алексей Тетрисович! Обидно за такое до сих пор уважаемое в игровом мире имя.

Ни сердцу, ни глазу

Безумный разброс, десять независимых идей, где-то больше real-time'a, где-то меньше. Но все равно: редкая птица... Скучно.

Та же история непосредственно с оформлением. То есть в общем — "к сему Microsoft что-то приложил". Фундаментально. Серьезно. С размахом. Графика, в общем, ничего. Хотя и заслуживает разве что слов "яркая и аляповатая".

А вот музыка... Песенки маленького привидения. В разных стадиях алкогольного опьянения. Пара симпатичных мелодий. Остальные существенно хуже. А одна... Если у меня будет много-много денег, то я подумаю над тем, чтобы купить этот сборник ради одной мелодии. Пугать знакомых и морить тараканов. Ничего более достающего из этой области я не встречал! Утверждаю, как меломан-игроман со стажем. Замечательное средство от железных нервов. Ругал бы еще на полполосы. В общем, что графика, что музычка — в contra. Звук можно вообще не учитывать: три с половиной писка.

Итого

Нас числом не возьмешь. Нас надо брать умением. Если по-доброму, то кое-что симпатично. Если честно — слишком аркадно для пазлов, хотя и для аркадных пазлов слабенько. От второго выхода Пажитнова ожидалось больше. Бойтесь Microsoft, выпускающую Puzzle Collection! Смотрите оценки.

Да, эта история с переделками: жутко заразная штука. Как поедет: нет Отто кроме Лациса. Нет Гэмбла кроме Проктора. Страшная штука. Нет Фрица кроме Геббельса. Нет Макса кроме Штирлица. Спокойно, спокойно. Это уже не работа. Это просто реакция.

Обжалованию не подлежит

Имеем: набор из десяти игр: больше слабых, пара симпатичных. "От создателя тетриса", но не тянет. Если у вас есть очень лишние 50 зеленых, добавьте к ним еще 50 и купите Windows 95 — эта игрушка от Microsoft местами повеселее будет!

Microsoft Entertainment Pack: Puzzle Collection

Разработчик	**Microsoft**
Издатель	**Microsoft**

Резюме
Если скажут, что это — Пажитнов, не верьте! Это — Microsoft! Много и скучно...

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT**
Процессор	**486DX2/66**
Память	**8 Мбайт** (95), **12 Мбайт** (NT)

Дополнительная информация
- 30 Мбайт на HDD
- 3Dfx пока не поддерживается...

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**от 15 до 85%**
Сюжет	**от 60 до 85%**

Интересность

от 15 до 85%

2. Шахматы или карты? Какая разница! Скучно!..

Таксист на Марсе

Mars Taxi

Х.Мотолог (Франкфурт)

Даю установку: душа аркадоборца должна находиться в вечном и неусыпном отдыхе. Не нужно ничего экстраординарного. Достаточно всего одной свежей идеи, и толпы рецензентов воспылают любовью к новой игре. Лишь бы эта идея, в количестве 1 (одной), была. Mars Taxi содержит эту единственную идею. И не нужно больше ничего. Право же, я буду играть в эту игру вечно. Я ее люблю.

Родная германская фирма Hemming Gmbh не слишком потратилась на разработку этого шедевра. Откровенно говоря, просто приложила самый что ни на есть минимум усилий. Ровно столько, чтобы игра стала сверхпопулярной в узких кругах.

Гравитация на фоне

Идея этой изящной логической аркады незатейлива и по-хорошему научно-фантастична: вы работаете таксистом на Марсе. На площадку, парящую в хиленькой марсианской атмосфере, периодически заскакивают потенциальные пассажиры и вопят: "Hello! Taxi!!!". Потому что, заслышав этот нехитрый призыв, вы ДОЛЖНЫ примарситься и подобрать-таки пассажира-крикуна. Что делать дальше — догадаться несложно. Чем быстрее вы примете его на борт и чем быстрее долетите — тем больше вам отвалят очков, то есть денег.

Все! Примитивно и изящно. Хотя... я, конечно, традиционно привираю. Совсем не все...

Первая проблема — низкая гравитация. В сочетании с импульсными двигателями. Управление в игре азбучное (четыре клавиши), но азбука эта явно японо-китайская, то есть не так тупа, как может поначалу показаться. Скалы и прочая дрянь, о которую можно разбиться, понатыканы в совершенно специальных целях. Учитесь пилотировать. Тем более что чем быстрее вы летаете, тем больше денег гребете.



Mars Taxi	
Разработчик	Hemming Gmbh
Издатель	Hemming Gmbh

Резюме
Диковинная игра. Примитивная, но аккуратная. Тупая, но захватывающая. Полное отсутствие мотивации — и полное нежелание прерывать игру. Нонсенс. Ошибка природы...

Системные требования	
ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 90
Память	8 Мбайт
CD-ROM	2x
Видеосистема	SVGA

Рейтинги	
Графика	70%
Звук	20%
Сюжет	50%

Интересность

ИСЧИСЛЕНИЮ НЕ ПОДДАЕТСЯ



По мере усложнения уровней встает другая проблема. Любой маневр требует топлива. А заправочных станций генпланом не предусмотрено. Дозаправка возможна только при переходе с уровня на уровень. Перерасход — и смешной аппаратик камнем падает известно куда... Конечно, вам дадут новый, и это будет продолжаться до самого GAME OVER, вот только зачем этот OVER приближать?

Глупо это, серые вы мои.

Чернышевский (chto delat'-to, parni?)

Нет! Будем экономить каждую каплю. Итак, открываем учебник физики для очень средней школы и давай его штудировать. Самые умные (обычно это абитуриенты технических вузов, то есть люди, находящиеся на пике знаний) вспоминают о баллистической траектории без подсказки. При помощи линейки, циркуля, таблицы умножения и микрокалькулятора (кстати, игра идет под Windows 95, так что доступ к калькулятору можно получить, нажав alt+tab; только не забудьте переключить его в "научный режим", с необходимыми вам синусами и косинусами) производят потребные расчеты и получают ту самую, оптимальную траекторию.

В подробности я вдаваться не стану, в учебнике все написано, расчет совершенно детский. Пересчитать результаты в количество необходимых нажатий на клавиши не составит труда. Проблема в другом.

Прежде всего с ней столкнутся те, кто не доверяет технике и считает на бумаге, столбиком. Технология, конечно, правильная и прогрессивная. Я сам ей часто пользуюсь. Но пассажиры в игре — редкостные сволочи. За время производства вычислений они могут изменить свое решение и отказаться от перелета.

Это страшная подстава.

В качестве радикального решения можно написать программу, в которую вводятся координаты всех станций и всех препятствий, а она выдает все возможные траектории. При таком подходе тратится довольно много времени в начале каждого уровня, но дальнейший процесс происходит на автомате и очень быстро.

Классика?

Нарастает подозрение, что мы имеем дело с новым тетрисом. Может быть, это слишком громкое заявление, но все симптомы налицо. Имеет место простейшая пацифистская и политкорректная логическая аркада, с минимальной графикой и минимальным же звуком, но способная поглотить любое наперед взятое количество учебного, рабочего и свободного времени. Борьба с неудобной марсианской гравитацией, неуместными



скалами и глупыми пассажирами — столь же бесполезное и ничем немотивированное занятие, что и упаковка странных фигур в стакан 10 на 20.

Не видно ни одной причины, достойной использования компьютера для транспортировки дураков в скафандрах. Сотое прохождение очередного уровня не приносит никакой сатисфакции. Выживание и получение очков не создают условий для выработки адреналина. Но почему-то играешь, играешь, играешь...

Конкурентов по примитивности и минимализму у игры на сегодня нет. Графика 640x480x16 бит, но с минимумом эффектов. То есть на всем экране есть задник, три спрайта и больше ничего! Все звуковые ресурсы игры состоят из пяти WAV-файлов.

Иначе говоря, триумф маразма и любви. Игра даже не shareware, это нормальный коммерческий продукт. Несмотря на то что это форменный нонсенс!

Но какое привыкание вызывает... Вредоносная штука. Надеюсь, что авторы были последовательны, и конца у игры нет.

Шарики на халяву

Наталия Дубровская

Marble Drop

Как справедливо отмечает телевизор в каждой третьей рекламе, some things are forever, и это относится не только к жевательной резинке. Есть еще примат добра, свет в конце туннеля, Библия, Стоунхендж, домашние обязанности и любимые игрушки, к которым обращаешься снова и снова, не замечая, как они стареют: во-первых, на близких этот процесс вообще не очень заметен, а во-вторых, особо приглядываться незачем. В них играют, подперев щеку рукой, смутно глядя в экран сквозь полуприкрытые веки и не реагируя на сигналы из внешнего мира, — чтобы отдохнуть. Расслабиться. Забыть, что на дворе 20 по счету век, и скоро мы совсем собьемся с этого счета.
Холерики предпочитают для таких целей Minesweeper, зануды — пасьянс, те, кому расслабляться приходится часто и в условиях, приближенных к боевым, — что-нибудь ударное, от фирмы "Геймос"...

Я не такая. Я — эстет. Минута уныния все еще приводит меня к цветным шарикам в интерьерах Да Винчи — я до сих пор не стерла Marble Drop. Фирма Maxis. Год выпуска — прошлый. Очень давно. И, по идее, ничего особенного.

Принцип этой "игрушки для особо продвинутых тормозов" исключительно прост: есть несколько воронок, есть лоточки и есть некоторое количество цветных шариков, которые надо, кидая в воронки, по этим лоточкам распихать в соответствующем порядке. Все! За всякое попадание начисляются очки, на очки можно прикупать шарики... Сиди себе да кидай! Промазал — шарик потерял, заполнил все лоточки — добро пожаловать на следующий уровень.

Невероятным образом закрученные рельсы с хитроумными мостиками, переключателями, туннелями, накопители-отстойники...

Собственно сюжет: шарик в полете

Все и было бы так просто, не натолкай добрые разработчики в промежуток между воронкой и лоточком столько всякого безобразия! Невероятным образом закрученные рельсы с хитроумными мостиками, переключателями, туннелями, и накопители-отстойники, и лифты-конвейеры, вдруг подхватывающие весело летящий шарик и уносящие его совсем другим маршрутом, и газовые горелки, сжигающие его в полете, и даже пушки, заглатывающие бедную цветную кроху, а потом с грохотом зашвыривающие его в другой конец экрана... Даже специальные тарзанки есть, на которых шарики лихо перелетают с рельс на рельсы, вечно норовя заблудиться по дороге.

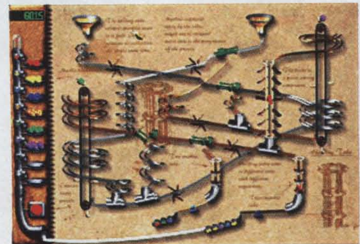
Правда, на последнем, 50-м уровне вас ждет приятный сюрприз: тут между воронкой и лоточком как раз нет НИЧЕГО. Просто ничего! Увы, это вовсе не означает, что шарик как упал, так и полетел — вниз, вниз, к заветной цели. Это означает, что все, что находится между, попросту невидимо. Оно есть, только теперь вам надо самостоятельно домысливать, отчего шарик вдруг круто взял влево или завис посередине, или почему по экрану побежал электрический разряд, а шарик рухнул в совершенно не соответствующее ни его цвету, ни вашем целям место.

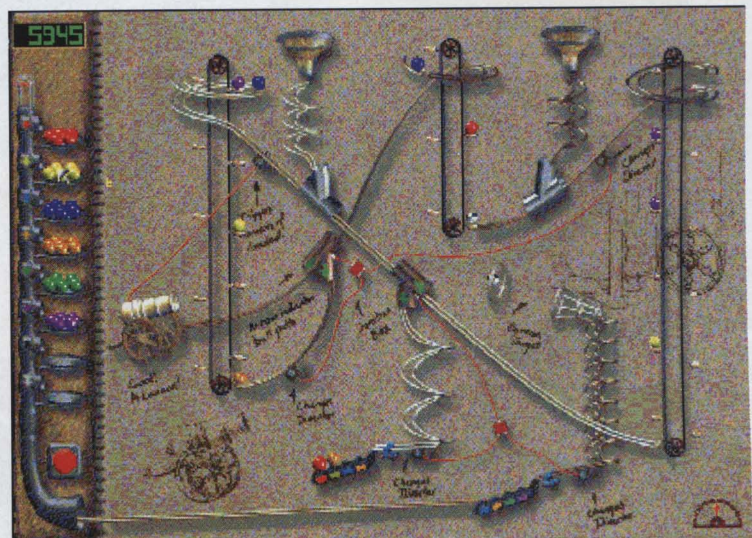
Как видите, сплошное издевательство! Какое уж тут расслабление?

Полное, полное расслабление, уж поверьте мне!

Спокойные, как Леонардо

Во-первых, графика. Аристократичные, сдержанные тона — несмотря на веселую цветастость самих шариков. Осязаемые, добротные "интерьеры" уровней: вот эти рельсы, несомненно, медные, те — темной бронзы, трубка — из толстого зеленоватого стекла, молоточек — ну точно гуттаперча... Воронки не просто медные — они, несомненно, луженые по всем ободочкам, честное слово! Плюс фон в стиле (как утверждают создатели) "Кодекса" Леонардо Да Винчи. Стиль этот выражается в том, что действие (метание шариков по экрану) происходит на фоне терракотовых разводов покрытого слепым текстом, непонятными чертежами и романтическими пятнами старинного пергамента.





1. Не пугайтесь! Здесь все просто, как в жизни: шарики катятся, пушки стреляют, стрелки переводятся...



Непробиваемое спокойствие, надежность, осязаемость и продуманность зрительного ряда сами по себе настраивают на неторопливый и несколько мечтательный лад. Для тех же, кому этого недостаточно, есть сама игра.

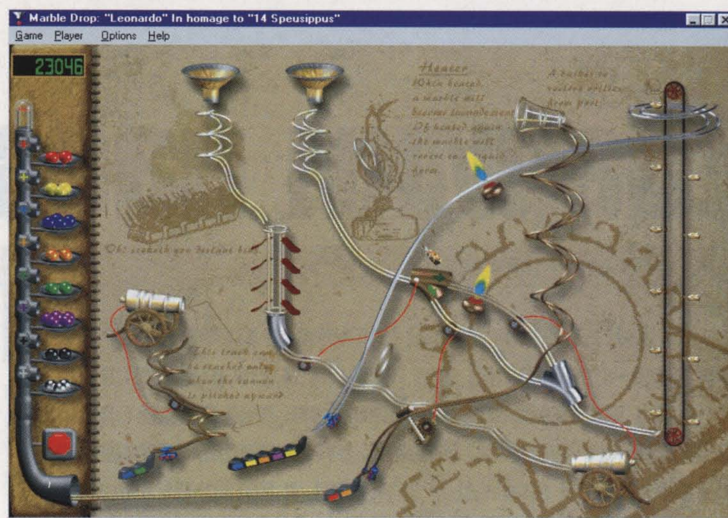
Во-первых, в ней, будто демонстративно, нет таймера. Думай хоть всю жизнь — никто не сможет ткнуть тебя носом в запись типа

Level 10:
Time Estimated 00:06:15
Time Elapsed 24:54:50

— и воровато отключать эту тикающую мерзость не придется за полным ее отсутствием.

Во-вторых, здесь нет "непроходимых" уровней (таких, где нужен интеллект хотя бы на два пункта выше среднего): любой имбецил в конце концов осилит их все и даже не почувствует себя Леонардо. Вопрос не в том, пройдешь ты уровень или нет, а в том, насколько хорошо ты это сделаешь — а здесь нет предела совершенству! Любишь довольствоваться малым — докупай шарики и ломись, как медведь; хочешь поупражнять мозги, пробиться в High Scores, или просто заработанных денег жалко — ломай голову, рассчитывай на сто ходов вперед, ищи неожиданные варианты.

В-третьих, самое главное: если ты хочешь попасть на уровень 28, никто не заставит тебя проходить уровень 27. Выбирай любой — и вперед! Если какое-нибудь конкретное сочетание рельсиков и горелок вдруг вызвало в твоей душе невыносимое отвращение — наплюй и забудь! Переходи сразу хоть на последний уровень и играй себе в кайф!



Бесконечные очки за счет бесконечного доверия

Marble Drop вообще свойственна атмосфера полного доверия и взаимной доброй воли, переходящая в интимность. Никто не подозревает (и напрасно!) игрока в желании смухлевать, показаться лучше, чем он есть, или надуть игру хоть на один шарик. Мало того, что он, как было сказано, может сколько угодно таскаться по уровням в любом порядке, — он еще при желании и очков может уворовать сколько хочет. Есть там пара таких мест, где шарики можно запускать по кругу — а каждый проход через определенный этап приносит очки. Так вот, вы можете сразу набить все необходимые "марблсы" в лоточки, а можете ведь и подождать... сколько душе угодно. И никто не придет и не скажет: "Положь на место и пошел вон с уровня!" (хотя и стоило бы). Все вежливо промолчат. Халява, сэр!

Никакой тебе борьбы за жизнь и партизанщины — кода завалящего применить негде, не то что всерьез поизвращаться! Кстати, чтобы соблазна не было, в игру предусмотрительно не включили редактор уровней — а то мало ли что можно наворотить, хуже тетриса!

Сидишь себе, мышкой возишь — никто не хочет доказать, что ты идиот, никому не надо доказывать, что ты умный... Хорошо! Some things are forever!

Marble Drop

Разработчик	**Maxis**
Издатель	**Maxis**

Резюме
Пожалуй, так оно и есть: если бы Леонардо вздумал поиграть в цветные шарики, это выглядело бы именно так.

Системные требования

ОС	**Windows 3.1/95**
Процессор	**486DX2/66+**
Память	**8 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- 36 Мбайт на HDD



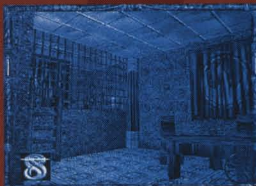
R P G

Wizardry 8



Как того давненько желали фанаты серии, вы сможете увидеть противника издалека. В нарушение священных традиций "классических" RPG, враги не будут приклеены к одному месту.

Asheron's Call



Куда вы хотите пойти сегодня? Помня о своем девизе, Microsoft обещает изваять целую кучу интересных, с точки зрения искателя приключений, виртуальных пространств.

The Elder Scrolls Legend: Battlespire



...прохождение игры не столь линейно, как казалось раньше. По крайней мере процесс занимает уйму времени и убивает немало нервных клеток.

Александр Вершинин

И **это** называется весной? Тогда что делает нечто белое и масляное на асфальте тротуаров и улиц? Тело просит спорта и роликов. Благо, что роллерский сезон был открыт мною и еще двумя полоумными аккурат 23 февраля. Самоутвердился и простудился. Теперь душа просит новенькие K2 King 55, но жмотный разум ей отказывает. Вчера, в луже, где мою машину скрыло по самые пороги, видел юного роллера. Он был в дубленке (!), с пистолетом в руке (!!), а его китайские ролики скрывало примерно по колено. Понял, что не котируюсь, и даже не обрызгал. Интересно, пистолет был водяной?

Включили UO. Три или четыре дня прошло в диких мучениях. Как результат, swordsmanship поднялся с 96,0 до 96,8. Надеюсь, что ее снова отключат. Ах, да! Графика в Warhammer: Dark Omen вызвала у меня такое слюноотделение, что Дум даже порыжел от зависти.

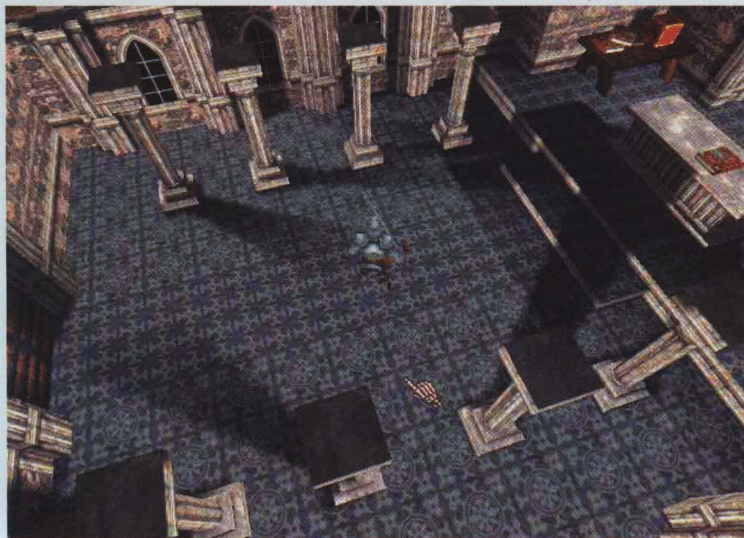


"Гамлета" лучше не смотрите. Не верю! "Зодчий теней" низкопробен. Лео Ди КтоТоТам вызывает рвотный рефлекс даже на фоне долготонущего "Титаника". Кажется, гомосексуалист у него лучше получается. "Лолита". Гм. Его место — в "Крепком орешке-3". И дайте ему пистолет побольше. Спасибо.

P.S. Вообще-то, это письмо адресовано ХМ. Я его отправил, а оно на следующий день в моем ящике оказалось. Может, это к революции?

3D-Толкиен

Похоже, что лавры Diablo до сих пор не дают разработчикам спать спокойно. Вот и Tinman Studios, очевидно, устав от бессонницы, взялись за разработку игры под названием **Gothica** — классической 3D RPG с видом сверху. Ее сюжет уводит нас в мир, где живут прекрасные эльфы, коварные гоблины, благородные (и не очень) люди. Спорные вопросы решаются здесь острым мечом и древней магией. Но какой же мир без Идеи? Име-



ется и она — извечная борьба между Светом и Тьмой, Добром и Злом — все в лучших традициях Толкиена.

Выбрав себе персонажа, вы отправитесь в странствие, по ходу которого попадете в области, принадлежащие различным расам и культурам, наполненные как врагами, так и

Дата выхода игры пока не определена. Причина проста — разработчики ищут издателя. Издатели, ау!

друзьями. По дороге можно выполнять задания, получая за это вознаграждение (знания или нечто сугубо материальное), собирать различные предметы (вооружение, броню, магические артефакты), сражаться с врагами, короче, вести себя как типичный герой мира фэнтези.

К слову, мир этот оснащен по по-







следнему слову техники. Интерактивен (можно поджечь деревянную бочку и злорадно наблюдать, как она медленно превращается в золу), полностью трехмерен, поддерживает 3D-акселераторы, динамическое и цветное освещение, есть даже mutliplayer. Вы будете смеяться, но авторы также обещают, что благодаря технологии Procedural Models все монстры и NPC в игре будут умны и непохожи друг на друга (как визуально, так и поступками). Система магии основывается на применении четырех элементов и их комбинаций. Что еще надо хорошей 3D RPG?

Дата выхода игры пока не определена. Причина проста — разработчики ищут издателя. Издатели, ау!

Классика остается

Осенью этого года на прилавках магазинов должна появиться новая ролевая игра от SirTech Software из серии **Wizardry**. Восьмая по счету. Спустя почти семнадцать лет со дня выхода первой Wizardry, SirTech выпускает на рынок обновленную, но (по клятвенным заверениям авторов) по-прежнему классическую RPG.

Несмотря на то что работа над W8 ведется всего лишь около года, достигнуто многое. Практически готов новый, с иголочки, графический engine, AI NPC и персонажей, входящих в вашу партию. Сюжет игры фиксирован, за исключением мелких деталей. И хотя программисты SirTech предпочитают не распространяться о своих успехах, кое-какая информация все же просочилась в Сеть.

Сюжет. Как уже упоминалось в .EXE #1 за этот год, Wizardry 8 является полноценным продолжением седь-



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ и РОМАНОМ КОСЕНКО
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

мой части игры, Crusaders of the Dark Savant. Напомним, что предыдущая RPG обладала весьма сомнительным "хеппи-эндом". Враги побеждены, но один из нехороших магов успевает удрать в космос (просьба не удивляться), прихватив с собой бесценный артефакт Astral Dominae. Умыкнув реликвию, негодяй направляется прямо к месту, носящему название Cosmic Circle. Если беглец успеет добраться до цели первым, гибель вселенной неминуема. Astral Dominae способен как создавать, так и разрушать целые миры. Наш злонамеренный друг намеревается стереть в порошок существующую вселенную и создать свою собственную, по несколько измененным правилам. Словом, криминальное дарование претендует на роль Демиурга.

Мир Wizardry удивительно богат. Не стоит удивляться тому, что люди все еще бьются на мечах и в то же время с легкостью путешествуют через просторы космоса от планеты к планете. Разные миры — разные расы. В вашу партию будут входить не только представители всевозможных ролевых классов, но и просто очень непохожие существа. Люди, эльфы, феи и даже люди-ящеры (lizardmen) объединяются с тем, чтобы предотвратить гибель миров.

Говоря, что вселенная Wizardry необъятна, нельзя забывать о том, что она живет своей собственной жизнью. С некоторого момента события будут развиваться совершенно непредсказуемо. Оказывается, кроме вашей партии за нынешним обладателем Astral Dominae гонятся представители воинствующей расы T'Rang и Umpani. Если вы не поторопитесь, то компании соперников вполне могут первыми достать воришку и закончить игру за вас. Более того, они могут постараться направить вас по ложному следу или даже уничтожить. Время не стоит на месте, не ждет. Если вы будете нерасторопны, то сможете пропустить многие интересные события. Достаточно лишь сказать, что существует еще как минимум два артефакта, не уступающих по своей силе украденному...



Искусственный интеллект в игре не мог не измениться по одной простой причине — очень сильно трансформировалась сама игра. Большую роль в подобной мутации сыграл новенький полностью трехмерный (полигональный) графический "движок". Программисты SirTech смогли решить одну из основных проблем современных ролевых игр — не перешли от партии из нескольких персонажей к одному-единственному из-за особенностей модного engine'а. Отвлекаясь от Wizardry, надо сказать, что Origin так и не сумела ввести партию в Ultima IX. Именно так, из-за "некоторого несовершенства" engine'а Avatar снова будет путешествовать абсолютно один. Честь и слава SirTech!

Как того давненько желали фанаты серии, вы сможете увидеть противника издалека. В нарушение священных традиций "классических" RPG, враги не будут приклеены к одному месту. Вовсе нет — они будут бодро бегать — в том числе и за вами. Quake, да и только. Из мобильности противника совершенно логично вытекает возможность нападения на вашу группу не только с "лицевой" стороны. Вам придется соображать, как правильно сгруппировать персонажей для той или иной драки (!). Если враги окружили вас, то, вероятно, воины должны стоять снаружи, защищая уязвимых магов, находящихся в центре боевого порядка. При встрече же со сверхъестественными силами магам все-таки придется выступить вперед. Не стоит продолжать — идея очевидна, и она представляется очень интересной.







Учитывая полезный опыт Jagged Alliance, разработчики Wizardry 8 попытались "оживить" членов партии. Теперь участники похода вольны беседовать с вами и друг с другом, высказывать свое отношение к происходящему, а также давать полезные, по их мнению, советы. Сторонние NPC еще более распустились — теперь NPC смогут занимать по собственному желанию каждое из двух свободных мест в вашей партии. Что поделаешь, демократия.

Было приятно услышать, что компания SirTech проявила милосердие в отношении тех несчастных, которые до сих пор не располагают 3D-ускорителем на борту собственного PC. Конечно, "стандартная", неакселерированная, версия будет идти несколько медленнее, смущая нас немного "блеклыми" цветами, но она будет! Остается лишь уповать, что программистам фирмы хватит времени для завершения Wizardry 8. А сворачивание работ, повторюсь, планируется на осень.





Онлайновый Microsoft

Любитель кремовых тортов господин Билл Гейтс пытается распространить свое влияние во все сферы компьютерного бизнеса. Надо отдать человеку должное: у него есть чутье. Увидев, что вслед за "спорным успехом" по имени Ultima Online от Origin Systems потянулись многие разработчики, Microsoft поспешила прибрать к рукам одного из них. Выбор пал на фирму Turbine и ее глобальную многопользовательскую онлайновую игру **Asheron's Call**.

Asheron's Call, как и UO, сможет поддерживать сразу тысячи игроков в одном и том же (!) виртуальном мире. Именно так: если Ultima Online имеет несколько не связанных друг с другом игровых серверов, а значит, несколько параллельных виртуальных миров, то Asheron's Call бросит всех пользователей в "один котел". В роли котла выступает остров размером в 50x50 реальных километров. Довольно внушительно. Обслуживать эту махину будет, разумеется, Internet Gaming Zone, родное дитя Microsoft. Asheron's Call будет также использовать несколько серверов. Только все они будут взаимосвязаны друг с другом — поэтому общая нагрузка будет равномерно распределяться между ними. В том случае, если один из серверов выйдет из строя (что так раздражает в UO), его часть работы примут на себя остальные.

Компания Turbine занимается работами в области Интернет-протоколов и будет вкладывать в Asheron's Call собственные алгоритмы. Благодаря им, а также разработанному фирмой трехмерному графическому "движку", пользователи смогут выбирать между перспективами от первого и третьего лица. При этом все объекты виртуального мира, включая самих игроков и монстров, будут полигональными. Дальше — интереснее. Предположительные системные требования Asheron's Call таковы: Pentium 133, 32 Мбайта RAM, SVGA, 14400 модем (!) и пять (5!) мегабайт места на жестком диске. Представители Turbine не устают хвастаться, что достаточно большое подземелье занимает примерно 30-40 килобайт на жестком диске пользователя. Серьезный удар по сопернику в лице Ultima Online с ее минимальной инсталляцией в 250 Мбайт! Полагаясь на эту информацию, можно предположить, что любые patch'и к AC будут занимать жалкие несколько десятков Кбайт. С такой же легкостью вы сможете "скачивать" абсолютно новые миры и подземелья. По крайней мере на данном этапе разработки онлайновой RPG Microsoft гарантирует такую возможность.

Начиная игру, вы не можете убить другого игрока, равно как и не можете быть убиты. Для этого вам придется выполнить специальный квест.

Почему "Asheron's Call"? По версии авторов, игра названа в честь известного героя создаваемого ими виртуального мира. Данный субъект прославился тем, что во время экспансии неизвестных существ, пришедших на мирный остров из другого измерения, попытался единым махом избавиться от захватчиков. К сожалению, он слегка ошибся и вынес большую часть собственных сограждан. И вот теперь его дух призывает пользователей Интернета (привидения вообще обладают огромными способностями) на битву за родную землю.

Тем временем программисты Turbine обещают многое. Каждый пользователь сможет создать совершенно уникальное "альтер-эго". Не такое уникальное, как в UO, а действительно неповторимое. Это достигается миллионами комбинаций формы лица, его черт, оттенков кожи, типа и цвета волос, прически, цвета глаз и





так далее. Чтобы вы были уверены в своей неповторимости, Asheron's Call даст вам возможность выбрать своих родителей — они могут принадлежать разным расам. Кровосмешение-с. Форма одежды — свободная. Типов одеяний и кольчуги достаточно, чтобы иметь свой стиль. На вашем щите и одежде могут быть размещены различные геральдические знаки, свидетельствующие о вашей принадлежности к тому или иному движению.

Куда вы хотите пойти сегодня? Помня о своем девизе, Microsoft обещает изваять целую кучу интересных, с точки зрения искателя приключений, виртуальных пространств. Монстры будут встречаться не только в подземельях, но и на поверхности. Под землей же вас ожидают уникальные вещи и оружие, малодоступные заклинания и интересная информация. В отличие от Origin, которая только сейчас понемногу вводит квесты (но не сюжет) в Ultima Online, Asheron's Call будет гарантированно обладать более значительной сюжетной частью. На то есть несколько причин.

В Aheron's Call очень строго относятся к PKiller'ам. Начиная игру, вы не можете убить другого игрока, равно как и не можете быть убиты. Для того чтобы стать PK, вам придется выполнить специальный квест. Если ваша работа окажется удовлетворительной, вы сможете убивать и быть убитым. Возможно ли вернуть флаг в положение "invulnerable" — пока неизвестно.

Отсутствие любимой проблемы PK усугубляется неординарной (с точки зрения UO) системой статистики игрока. Как и в стандартных RPG, вам придется тяжелым трудом добывать experience-очки. В момент, когда их достаточно для перехода на следующий классовый уровень, игроку выделяется определенное количество свободных для распределения очков. Вы можете потратить их на любой приглянувшийся skill. Куда более аркадно-ориентированная Aheron's Call пока не собирается делать упор именно на мирных трудовых умениях. Основным занятием в этой ролевой игре, как и положено, будет война. Skill'ы не будут деградировать со временем, но поднять сразу все умения не удастся. Поощряется специализация — skill'ы одного направления будут "подниматься" значительно проще.

Microsoft хорошо усвоила горький урок Blizzard. Вся информация о персонажах, а каждый пользователь сможет иметь до 15-20 героев одновременно, будет храниться на онлайновом сервере фирмы. Другой вопрос, сможет ли создатель Windows 95 выпустить продукт без больших дыр, обеспечивающих сообразительных игроков бессмертием...

Asheron's Call, как и UO, сможет поддерживать сразу тысячи игроков в одном и том же (!) виртуальном мире.

В течение марта начнется "закрытое" бета-тестирование Asheron's Call. За ним, к середине лета, последует "публичная" бета-версия. Ну а потом, если все пойдет хорошо, игра поступит в продажу. Скорей бы.



Учитесь бегать

Александр Вершинин

Battlespire от Bethesda Softworks была названа нами милой думообразной ходилкой. От ролевой игры остались лишь система статистики героя и фэнтезийные персонажи. Впрочем, есть и еще кое-что — чисто квестовая тенденция собирать все вещицы, дабы затем использовать оные для перехода на следующий уровень/мир.

Однако вскоре выяснилось, что прохождение игры не столь линейно, как казалось раньше. По крайней мере процесс занимает уйму времени и убивает немало нервных клеток. Этот текст написан во имя спасения несчастных чувствительных окончаний — иначе Battlespire убьет слишком многих.

Уровень первый

Краткое содержание сериала: вы удивитесь, но главной целью всей игры станет... бегство. На каждом уровне вы должны найти средство телепортации на следующий. Обычно прибор для перемещения разобран на несколько частей, которые вам и придется обнаружить.

На первом уровне сегменты называются "cogs", а разобранной оказалась машина, обеспечивающая доступ в Star Galley Hanger. Три части держат Scamps (маленькие твари с острыми ушами), одна у Dremora и одна в секретной комнате волшебника с труднопроизносимым именем. Более того, вам придется найти и воссоединить четыре магических якоря, которые удерживают Star Galley. Не стоит также рассоединять пятый якорь, находящийся в той же секретной келье. Утрата всех якорей приведет к немедленному концу игры. Причем счет будет не в вашу пользу.

Серия первая: вы начинаете игру около колонны магической энергии, которая и перенесла вас в Battlespire. Неподалеку тусуются Scamp'ы. Нет нужды торопиться и вступать в драку — сначала возьмите в руки оружие, наденьте кольчугу и создайте макросы на все доступные вам заклинания. Далее. Помните, что со всеми монстрами можно поговорить. Может быть, некоторые не так уж и хотят с вами драться?

В ситуации со Scamp'ами есть два варианта. Во-первых, можно просто прикончить их. Во-вторых, можно выбрать фразу, где упоминается словосочетание "join me", и ребята перейдут на вашу сторону. Это работает для всех Scamp'ов — надо лишь дождаться появления искомой фразы. Около трупа убитого волшебника (одного из бывших обитателей Battlespire) вы обнаружите пару писем. Они адресованы вам. Дело в том, что вы не единственный уцелевший человек в Battlespire. Девушка-маг по имени Vatasha Trenelle будет изредка помогать вам советами, объясняя ситуацию на том или ином уровне игры.

Серия вторая: бодро направляемся по коридору, ведущему на северо-запад. Изобличив стоящего за дверью Scamp'a, прикончите его. Это важно, так как у него обнаружится Doht Sigil Amulet of Entry. Амулеты есть вообще у всех монстров, захвативших крепость. Они свидетельствуют о принадлежности к тому или иному ордену/клану. Но собирать стоит лишь безделушки, помеченные как "Amulet of Entry". Только имея при себе такой амулет, вы сможете пройти через охранную руну, — но не забудьте, чтобы амулет по форме соответствовал этой руне! Охранные руны выставлены в самых важных областях уровня. Висящие в воздухе буквы не только отбрасывают вас назад, не давая пройти в охраняемую зону, но и отнимают немало здоровья. Поэтому пропускать монстра, который носит Amulet of Entry, решительно не советуется. Но мы отвлеклись.

Забрав необходимый амулет, отправляемся дальше по коридору. Впереди — система шатких мостиков и островков земли. Все это висит в бездне, а потому падать не стоит. Убивая попадающихся на пути Vermai (пренеприятные древовидные твари), добираемся до узкой тропинки, ведущей наверх. Поднявшись, видим Daedra. Он/оно принадлежит к клану Dremora и носит имя Rathine. Dremora достаточно опасны, так как могут биться как мечом, так и магией. Но этот "самурай" желает сначала поговорить с вами. В разговоре не стоит нарываться на драку. Рядом, в маленьком помещении вы найдете пару кристаллов, свободно болтающихся в воздухе. Подпрыгиваем и достаем их. Один восстанавливает жизненную энергию, другой — магическую. Имейте в виду, что вскоре они появятся снова на том же месте — можно подзаряжаться. И не напрасно, ведь вам предстоит убить Rathine, а он довольно силен. Заглянув в карманы поверженного противника, обнаруживаем cog. Больше здесь делать нечего. Возвращаемся.

Серия третья: шагаем к выходу из ко-

Солюшен к игре

The Elder Scrolls Legend: Battlespire



1. Уютное местечко для отдыха. Только тигру жалко.





ридора — к Столпу Света, сворачиваем налево, в ближайший проход. Открываем дверь, убиваем Scamp'a и простым нажатием большой красной кнопки воссоединяем якорь. Идем дальше — против вас выступает целых два Dremora. Их лучше победить хитростью: встать так, чтобы один из врагов всегда заслонял второго. Когда растяпы начнут кидаться заклинаниями, ближайший к вам соперник получит причитающееся от дальнего. Через некоторое время запас магической энергии врага (любого врага, что приятно!) подходит к концу, и вы можете бросаться в рукопашную. В этой комнате находится основа разобранного механизма управления дверью. Ставим первую шестеренку — осталось четыре. Справа находится кнопка, открывающая потайной ход. Внутри вы найдете последнего уцелевшего мага крепости. Он расскажет вам о своей секретной комнатке и даст пароль — "**boustrophedon**".

Серия четвертая: возвращаемся к Колонне и снова поворачиваем налево. На пути будут лишь Vermai и Scamp'ы. Кромсаем. Открываем большую дверь и находим очередную жертву, Dremora. В этой комнате формы правильного многоугольника есть секретная дверь, замаскированная под одну из стен. Найдите ее. Из открывшейся комнатки вылезет парочка — Dremora и Vermai. Вы знаете, что делать. Посередине комнаты находится стойка с кнопкой. Кнопка открывает следующую "грань" многоугольника, выпуская монстров. Так отворяются все двери. В последней из открывшихся есть ход дальше. Идем.

Серия пятая: в конце туннеля свет. А что вы ожидали? Это лава. А над лавой повисли хлипкие островки и мостик с кнопкой на нем. Из комнаты два выхода. Правый выведет вас обратно к любимой "центральной" комнате, а левый приведет к островку побольше, снабженному подъемником. Если есть желание подраться, езжайте наверх. Там вы встретите несколько Vermai и много полезных вещей. Возвращаемся в комнату с "висячими" островами и лавой. Добираемся до платформы с кнопкой и жмем на большое и красное. В результате вы увидите, что поднялся мостик — можно на него перебраться. Спускаемся вниз по туннелю и спрыгиваем. Прямо перед нами парочка Vermai. Впрочем, они не станут атаковать первыми. Миновав "стражей", поднимаемся на возвышение. Там гуляет Dremora и Scamp. У последнего обязательно окажется cog. Поднимаемся наверх по нескольким коридорам и оказываемся в любимой комнате с магической колонной. Правильно! Идем налево.

Серия шестая: открываем дверь и восстанавливаем магический якорь. Поднимаемся наверх и поворачиваем налево, в следующую комнату с якорем. Кнопка соединит и этот якорь. Дверь на самом верху пока не откроется — ею можно будет воспользоваться позже. Возвращаемся.

Серия седьмая: бредем в следующую дверь налево. На полу лава, а на ней скромный лабиринт из мостиков. Ни в коем случае не спрыгивайте. Аккуратно, по кромке идем налево до стены. Там есть кнопка в виде черепа, которая заставит подняться часть мостков. Найти аналогичную кнопку на противоположной стене легче легкого. По доступному теперь коридору проходим впе-

Через некоторое время запас магической энергии врага подходит к концу, и вы можете бросаться в рукопашную.



2. Здесь надо набирать "DUSK".


3

ред, где, прикончив живность, находим очередную деталь механизма, cog. Но перед вами выбор из трех дорожек. Без колебаний выбираем левую. В обнаруженной паре комнат есть некоторые полезные вещи и подъемник. Наверху вы найдете ту самую недоступную ранее дверь. Это один из выходов, и использовать его еще рано. Возвращаемся и

Dremora Methats — очень нехороший человек. Его необходимо согнать с насиженного местечка, ведь он обосновался как раз на телепортере.

выбираем средний коридор. Вас ожидает комната с очередным якорем. Вместо того чтобы пойти по правой дорожке, мы должны спуститься вниз. Именно так! У комнаты есть еще один выход. Идем вперед, пока не достигнем огромной пещеры. Там валяется скелет огромного дракона — с его помощью маги Battlespire пытались покинуть крепость. Очевидно, что-то не получилось. Может быть, зверя плохо кормили? Так или иначе вы найдете авоську прямо под головой дракона. Там очередной cog. Остается лишь исследовать оставшийся, правый проход.

Серия восьмая: спускаемся. Здесь может быть опасно! Поговорив с присутствующими Scamp'ами и Vermai (последних можно привлечь на свою сторону, упомянув "Methats"), забирайтесь на деревянную платформу неподалеку от огромной цилиндрической структуры. Подъемник вознесет вас к сводам строения, где вы обнаружите кнопку, открывающую "цилиндр". Прямо в центре открывшейся "банки" стоит Dremora Methats, очень нехороший человек. Его необходимо согнать с насиженного местечка, ведь он обосновался как раз на телепортере. Не забудьте пароль, приведенный выше. Он позволит вам счастливо перенестись в секретные покои Последнего Мага. Внутри вы увидите соединенный якорь, cog и кучу Scamp'ов. Можете их даже не трогать. Забрав последнюю деталь, прыгаем в телепортер.





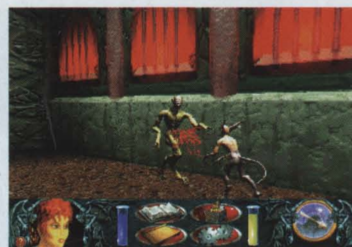
Серия девятая: остается лишь донести найденные запчасти до разобранной машинки. Дверь к Star Galley откроется, и вы можете переходить на следующий уровень. Но если вам захочется сделать себе подарок, повремените с телепортацией. Спустившись по боковым мосткам, вы сможете спрыгнуть вниз, на незаметный островок. Телепортер, расположенный там, мигом доставит вас в комнату, украшенную головой гигантской черепахи. Она скажет вам пароль "**eltut kcom**". В одном из углов комнаты вы найдете применение обретенному паролю. Получив бонус, используйте телепортер и входите в Star Galley. Уровень закончен.

Уровень второй

Краткое содержание сериала: необходимо найти четыре части устройства по имени Void Guide, дабы отправиться навстречу новым приключениям. На втором уровне вам будут противостоять Dremora, Scamp'ы, Vermai и (новинка!) Spider Daedra. Последние очень круты как в магии, так и в ближнем бою. Их действительно стоит опасаться.

Серия первая: ищем первый кусок VG и пытаемся проникнуть в местную библиотеку. Это не шутка!

Перво-наперво истребляем всех монстров. Выполнив это святое дело, выбираем южный выход и поворачиваем направо на Т-образной развилке. Продолжаем следовать по коридору, пока не упремся в дверь, открывающуюся с помощью пароля. Дежурное слово — "**Tree**". Вообще-то, на уровне существует бумага, на которой написаны все пароли. Надо лишь потратить время и обнаружить ее. Войдя внутрь, нажимаем на вызывающе висящую на стене табличку. Камень посередине комнаты отодвинется, открыв несколько приятных и полезных вещей. Выходим из комнаты и продолжаем движение по коридору. Обратите внимание на скопление деревянных коробов — они практически скрывают лестницу слева. Спускаемся вниз и бесстрашно расправляемся с Vermai. Пошарив за ящиками, можно





найти рычаг. Перекинув его (не забывая волшебного пароля "**Bell Tower**"), вы активируете мостик через яму, в которой находитесь. Поднимайтесь наверх и переходите на другой "берег". Поборов Spider Daedra, поворачивайте налево на ближайшем Т-образном перекрестке. Вскоре вы увидите комнату, путь в которую преграждает руна Meht. Запомните это место и возвращайтесь обратно, на этот раз никуда не сворачивая. Не надо удивляться, а тем паче грубить маленькой девочке. Хотя, конечно, она просто маленькая Daedra. Разговаривать надо вежливо — будьте ласковы с ребенком! Она попросит принести ей кусок Void Giude за определенное вознаграждение. Обещайте и не забывайте пароль к двери за спиной девочки. "**Horse**". В случае выполнения ее просьбы Daedra с удовольствием отдаст вам Zyr Amulet of Entry.

Продолжаем наш поход. Дальше по коридору вам встретится очередная пропасть с маленькими клочками земли, парящими над бездной. Падать опять-таки не стоит. Дверь на другом конце провала открывается словом "**Teeth**". Миновав дверь, поворачиваем налево и вспоминаем анекдот про мальчика-голову, у которого выросли ручки и ножки. Правильно — мочить этого паука! В большой комнате, по углам которой раскидано полезное оружие, стоит NPC Daedra. После дружеской беседы с красоткой, выходите из комнаты и, не сворачивая, двигайтесь вперед. Пройдя комнату с колодцем, поверните направо и спускайтесь по лестнице.

Продолжаем увеселительную прогулку по холлу, походя избивая до смерти "пауков" и "самураев". На Т-образной развилке идем налево. Открыв гробик около стены, обнаруживаем кнопку. Она поднимает тяжелую дверь в другом конце комнаты. Далее следует череда поединков со Spider Daedra. Одно из чудовищ носит на себе Meht Sigil of Entry. Посмотрев на карту уровня, вы увидите, что сделали почти полный круг. Возвращайтесь в комнату с Meht-руной — теперь вы сможете войти. Пусть Dremora не помешает вам перекинуть switch около упавшей колонны. Таким образом вы откроете дверь в комнату, где находится часть Void Guide. Лакомый кусочек придется отнести девочке. Молодая Daedra охот-

3. Scamp'ов можно заставить драться друг с другом.





но расскажет, где она собирается оставить найденный вами кусок VG.

Серия вторая: девочка исчезает, и мы можем войти. Вас поджидает встречающая партия с мечами и паутиной. После вежливого отказа выберите первый же узкий коридор налево. Прямо над дверью висит булава (mace). Кликнув на нее, вы вызываете подъемник, который доставит вас в секретную комнату. Там вы обнаружите могучее оружие под названием Scourge. Его придется сдать врагам. Но позже.

Выбирайтесь из этой комнаты и идите прямо, пересекая дорожку к телепортеру. Убив Scamp'ов и кликнув на ковер, вы получите очередной кусок Void Guide. Назад. Проходим чуть дальше и снова направо. Найдя секретную кнопку справа, распишитесь в получении очередного куска артефакта. Настала очередь втиснуться в манящую массивную дверь. Поднимитесь по ступеням и войдите в коридор слева. В конце его (убив нескольких Spider Daedra и получив очередной Amulet of Entry) обнаружите NPC-дамочку с солидной охраной. Она попросит найти Scourge, а вы — отозвать проклятых Spider D. Вручив леди желаемое, насладитесь результатом. Вернувшись в "основную" комнату, загляните в северное крыло. Достигнув комнаты с большим фонтаном, поверните направо. В этом большом помещении вы найдете последний кусок Void Guide, который так предусмотрительно оставила маленькая Daedra. Остается лишь расположить все четыре куска на подставке около Вождя Кланов — и вы на третьем уровне.

Уровень третий

Краткое содержание сериала: поиски трех дровишек. То есть трех священных колонн, которые помогут открыть дверь на четвертый уровень. Третий уровень порадует игрока наличием Skeletons, Wraiths, Ghosts, Morphid Daedra. Примечательно, что грубой силой или магией убить бесплотного призрака невозможно. Проблема, однако.

Wraith'ы встанут на вашу сторону, если в разговоре вы услышите фразу "Seek the Book of Rest and Endings". Другой вариант — найти бумажку, на которой написано замечательное стихотворение, способное отправить призраков на вечный отдых.

Серия первая: в комнате, где вы появляетесь, есть полезное и очень информативное письмо от милой девушки Vatasha. Просвещенные, мы выходим из комнаты и убиваем всех монстров. Не забудьте захватить амулеты!

Серия вторая: дойдя до T-образного ветвления, выбираем любую дорогу. Они все равно ведут в одно и то же место. С Wraith можно побеседовать, а вот чудовище наверху надо обязательно прихлопнуть. Недоброе оно.

Серия третья: пройдя поверху немного дальше, спуститесь вниз на лифте. Вы войдете в комнату с надписями на стенах. Шестая с левого края на левой стене может предоставить некоторую интересную информацию. Впрочем, это не критично — вы сможете закончить уровень и без нее.

Серия четвертая: если вы действительно не забыли собирать амулеты, то сможете войти в большую комнату к северу. Далее — налево, на запад. Еще одно огромное помещение. Набрав достаточно water breathing-эликсиров, можно записываться в аквалангисты. Проблема лишь в том, что если вы набрали слишком много вещей, вам не удастся всплыть на поверхность. А воздух заканчивается. К тому же на дне можно найти много весьма полезных объектов.

Третий уровень порадует наличием Skeletons, Wraiths, Ghosts, Morphid Daedra, но грубой силой или магией убить призрака нельзя.

Серия пятая: погрузившись, найдите подводный коридор в северной стене. Держась правой стены, вы попадете в комнату, аналогичную только что покинутой. В юго-западном углу бассейна обнаружится колесо-ворот. Его следует повернуть. Больше здесь делать нечего — используя тот же туннель, покидаем комнату. Только на этот раз вам предстоит повернуть на север при первом представившемся случае.

4. Обидно, что Лорда даже нельзя убить!







Серия шестая: настало время выбраться на сушу. Разумеется, найдутся те, кому это не понравится. Придушить, как кур! К югу от места вашей выползки вы найдете подъемник. Пока внизу бегают призраки, вам надо заняться Morphoid Daedra, которая обитает на втором этаже, около очередной серии воротов. Не забудьте об амулетах!

Серия седьмая: прыгаем по поднятым воротами островкам. Если вы не можете допрыгнуть, используйте эликсиры feather falling и jumping. Помогает. Почувствовав под ногами твердую землю и расправившись с оппозицией, вы готовы к походу на север.

Серия восьмая: следуя по коридору, не пропустите справа лестницу вниз. Оценив искусство программистов Bethesda, наваявших очаровательную лодку, кликните на посудину. Оказавшись в этой шлюпке, гребите на восток. Остановившись примерно на половине дороги от причала до острова в конце водоема, совершите погружение. Подводный туннель приведет вас к маленькой комнате, содержащей свиток с бесценными указаниями по истреблению привидений. Вернувшись в лодку, подойдите к острову с одиноким Wraith. Обязательно возьмите амулет и письмо от заботливой Vatasha. Остается лишь вернуться обратно, к пристани.

Серия девятая: поднявшись вверх по лестнице, продолжите свой поход по коридору. Вскоре вы наткнетесь на комнату с мелким бассейном и несколькими скелетами, которые увлеченно в нем плещутся. В принципе, с ними можно договориться. Но на нет и суда нет! Повернув к южному выходу из комнаты, отнимите амулет у Morphoid Daedra. Обратите внимание на колонны в этой комнате. Любая из них имеет множество странных "спиц". Прощупав каждую, вы обнаружите один из искомых элементов. Ответить на загадки гробов (как мрачно это звучит!) поможет та самая табличка в левом ряду, шестая слева.

Серия десятая: бежим в комнату скелетов-купальщиков и, не задерживаясь, уходим через северную дверь. Снова диковинные колонны. Интересующая нас находится к юго-востоку.

Серия одиннадцатая: не обращая внимания на мрачное кладбище, двигаемся на север. Войдя в комнату с подъемником посередине и большим количеством колонн, обшариваем все странные украшения на них. Так и есть — третий кусок у нас в руках. Остается лишь подняться наверх и поставить "элементы". Слева и справа от вас находятся странные сооружения, напоминающие лазерные пушки из Star Wars. Около основания каждой из них отыщите выключатель и активируйте его. Дело сделано. Вы на четвертом уровне. Я что-то забыл? Не может быть...

Пароль к воротам: "**Shade Perilous**".

Уровень четвертый

Краткое содержание сериала: вы вырываетесь из плена Battlespire и попадаете в один из нейтральных миров. Точнее, бывших нейтральных. Сейчас он занят войсками Fire Daedra, Frost Daedra, Seducers, Dark Seducers. Daedra глупы и податливы. Из любого вы можете с помощью минимальных переговоров вытащить части кольчуги. Надо только обещать сражаться против их соперников. Гораздо бОльшую сложность представляют Seducers, точнее Dark Seducers. Эти крепкие девчонки очень не любят умирать. Именно их надо бояться более всего и избегать на этом уровне.

Серия первая: подберите письмо от Vatasha. Ее дела идут все хуже и хуже. В следующей комнате тусуется Frost Daedra. С ней можно просто поболтать.

Daedra глупы и податливы. Из любого вы можете с помощью минимальных переговоров вытащить части кольчуги.

Парочка соперников, Frost и Fire, стоят в следующем холле. Поговорив с обоими, нужно с каждым заключить союз. Daedra все еще будут нападать на вас, но зато со слезами на глазах. Утешение.

Серия вторая: Подъемник вознесет вас наверх, к Seducer. Разобравшись с этим очаровательным созданием, поворачивайте на юг. Мост охраняется парой Fire Daedra. Перейдя на другую сторону, шагайте на восток. Увидев цепь, болтающуюся на стене, активируйте ее.

Серия третья: продолжайте двигаться по коридору до следующего поворота. Вас должна заинтересовать последняя камера в правом ряду. Победив пару Daedra, вытащите письмо из клетки с трупом.





Серия четвертая: обратно, к основному коридору. Продолжаем перемещаться на запад до следующего поворота. Ворота в конце очередного ряда камер открываются с помощью пароля, имеющегося в только что вытащенном из клетки письме. Внутри находятся пара Dremora и NPC Deyanira Katrece. Старайтесь быть максимально вежливым — это важно. Сначала необходимо выбрать любой из двух последних ответов. Когда вам предоставится вторая возможность выбора, снова используйте последний ответ. Девушка сообщит вам, что нужно сделать на этом уровне. Ваша задача — найти четыре рычага. Первый находится в этой же комнате, под столом. Кликнув на меч, вы "разберете" стол, получив возможность добраться до переключателя.

Серия пятая: ищем следующий рычаг. Вам придется вернуться в комнату, где вы впервые встретили Seducer, а затем продолжить шагать на север. Достигнув причала с очередной лодкой, не спешите. Выложите лишний груз на причал. Нырнув, ищите подводный туннель к западу от причала. Проплыв по нему, вы попадете на островок, до отказа забитый Seducer и Dark Seducer. "Обычных" вампирш можно уговорить, но их темные крылатые сестры не желают общаться, а значит — переходить на вашу сторону. Остается одно: активировав все возможные защитные заклинания, пробежать мимо охранниц, минуя комнату и попадая в другую, чуть бОльшую. Искомый рычаг находится за частью интерьера, очень напоминающей стойку бара. Выходить обратно, увы, придется тем же путем. К несчастью, Seducers также умеют становиться абсолютно невидимыми, что не повышает ваших шансов на выживание.



Серия шестая: вернувшись к лодке, не спешите вылезать из воды. Вместо этого плывите к юго-востоку, придерживаясь южной стены. Подводный туннель должен быть в восточной стене. Про-



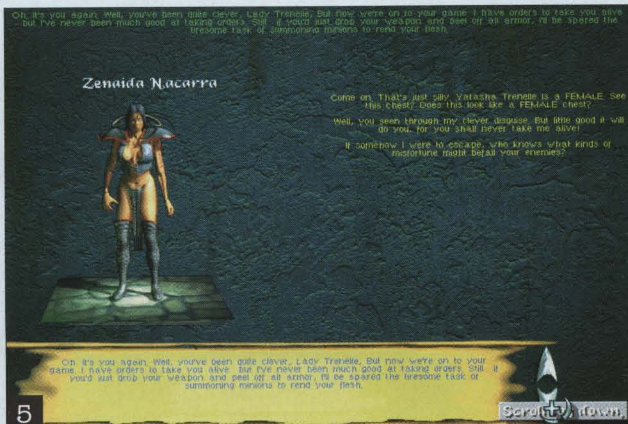
плывая под островком, на котором вы побывали в предыдущей серии, будьте особо осторожны. Seducers не в состоянии сбежать оттуда, но могут с легкостью закидать вас spell'ами. В небольшой пещере вы найдете третий рычаг.

Серия седьмая: вернувшись к лодке, заберитесь на пирс, просто кликнув на лодку, а затем выйдя из нее. Забрав оставленные пожитки, отправляйтесь обратно, за мост. На этот раз не сворачивайте ни в один из боковых коридоров, продолжая следовать по "основной" дороге. Сразу после того как коридор повернет на юг, вы увидите защищенную рунами комнату с телепортером. Пропуская ее, следуем дальше. Проникнув в комнату, защищенную Jeb-руной, поговорите с Seducer. Сказав, что вы на стороне Jaciel, ее можно нейтрализовать. И не только — она даст пароль. Если же вы все-таки убили существо, не стоит расстраиваться. Большие руны, висящие достаточно высоко в воздухе, как раз составляют нужный вам пароль.

Серия восьмая: узнав пароль, направляйтесь к комнате с телепортером. Вы появитесь в юго-западном углу большой квадратной комнаты. В помещении огромное количество нечисти — попытайтесь просто вытянуть из них всю ману, уворачиваясь от их атакующих заклинаний. Интересующий нас коридор находится в северо-восточном углу. Удалив стражу и поговорив с Dremora, вы также обретете Quam Sidgel Amulet.

Серия девятая: в западной стене комнаты есть выход, защищенный Quam-руной. Теперь вы можете им воспользоваться. В этой комнате еще больше монстров. Просто бегите к коридору в северной стене. В найденной комнате вы всегда сможете поправить здоровье и восполнить запасы магической энергии.

Серия десятая: большая комната, куда вам придется возвратиться, разделена на четыре части. По стенам идут настилы, а в каждом углу есть просторная площадка, охраняемая Seducer'ом. Здесь же вы обнаружите комплект букв. Теперь надо набрать пароль: "**DUSK**". Начинать действо надо из северо-западного угла, двигаясь по часовой стрелке. Набрав пароль, пройдите по мосткам в центр комнаты и поверните четыре вОрота. В южной стене откроется комната с телепортером. Она защищена тем же самым паролем, "DUSK".



Серия одиннадцатая: последний, четвертый рычаг вы найдете в комнате, куда телепортируетесь. Проследовав далее по коридору, вы наткнетесь на NPC Jaciel Morgen. Поговорите с ней от лица Nocturnals. Вернитесь к Deyanira Katrece и сделайте то, что она просит. Теперь обратно, к Jaciel. Будьте предельно вежливы в разговоре. Если все сделано правильно, то NPC даст вам пароль и согласится сотрудничать. Идите на север от того места, где стоит Jaciel. На первом перекрестке ступайте либо на север, либо на запад. Добравшись до пламени, кликните на него и введите пароль "**DJEMEKWEH**". Затем поговорите с Dremora. Чуть дальше находится телепортер, который перенесет вас в комнату с четырьмя Daedra. Можно просто пробежать мимо них и нырнуть в ворота. Следующий уровень.

Вы должны собрать шесть ключей и шесть частей armor. Это единственное, что позволит вам перейти на следующий этап.

Battlespire

Уровень пятый

Краткое содержание сериала: вы должны собрать шесть ключей и шесть частей armor. Это единственное, что позволит вам перейти на следующий этап. Нижеуказанные действия можно, в большинстве своем, производить в произвольном порядке.

Серия первая: под водой под пристанью вы найдете первую часть armor — кирасу.

Серия вторая: поплыв на юго-восток, войдите в башню, поднимитесь на второй этаж и возьмите первый ключ.

Серия третья: на запад, к кладбищу, которое чуть южнее города. Войдите в здание и локализуйте вторую часть armor, перчатку. Выйти можно через северо-восточное крыло.

Серия четвертая: на восток, ищем лодку. Придерживаемся этого курса и далее, при необходимости отклоняясь на юго-восток. Близ водопада внимательно



5. Моя сестра возмущена нарядами фэнтезийных тезок.





но рассмотрите камни — нам нужен камушек снизу, слева. Поднимаемся по туннелю вверх, а затем перепрыгиваем на остров со зданием посередине. Внутри дома лежит третья часть armor — ботинки.

Серия пятая: назад, на северо-запад и на другой конец водоема. В этом районе есть домик словоохотливого старичка. Игнорировав квест с кошкой и ребенком, запоминайте прочую информацию. Продолжаем движение на северо-запад, к полуострову с red temple. Немного порыскав внутри, вы найдете второй ключ — на алтаре.

Серия шестая: быстро отправляемся на юго-запад, мимо крепости. Миновав ее, заходим в мельницу за четвертой деталью armor.

Серия седьмая: на юго-востоке green temple. В центре лежит третий ключ, а в углу — spear case. Если последний отсутствует, придется вернуться за ним чуть позже.

Серия восьмая: прямо в крепость. Поднявшись в каждую башню, нажмите кнопку. В центре города появится четвертый ключ.

Убив Dark Seducer, обязательно возьмите Sword of the Moon Reaver. Это оружие, которое способно покончить с Dagon.

Серия девятая: к северо-востоку, к хижине старика, а затем на юго-восток, к водопаду. В постройке на полуострове находится пятый ключ.

Серия десятая: далеко на востоке используйте воздушный шар. Направившись прямиком к защищенному стенами городу, спрыгните. Внутри — пятая часть armor.



Серия одиннадцатая: прогулявшись вдоль стен, спустите навесной мост с правой стороны. Пробравшись ко второму зданию справа, зайдите на второй этаж. Наконец-то — последняя часть armor!

Серия двенадцатая: возвращайтесь к домику старика и поговорите с ним. Наденьте armor и используйте копье как "запасное" (secondary) оружие.

Серия тринадцатая: возвращаемся обратно в обнесенный стенами город. Входим во второе здание слева. Пройдя первую дверь, поворачиваем направо, вверх по лестнице, снова направо, прыгаем наверх по лестнице. Подойдя к дверям в потолке, убиваем Охотника с помощью копья и забираем последний ключ.

Серия четырнадцатая: используя slow fall, опускаемся на землю. Шесть ключей позволят вам войти в здание голубого цвета. Используя подъемник справа, поднимаемся на второй этаж. Оттуда — на третий, поворачиваем направо и... Конец уровня.

Уровень шестой

Краткое содержание сериала: здесь придется собрать три ключа к воротам, открывающим путь к месту заключительной битвы с Daedra-лордом Mehrunes Dagon. Первый ключ находится у Imago Storm, второй у Xivilai Moath, а третий у Faydra Shardai.

Серия первая: позаботьтесь о Herne по прибытии на уровень. Bitter Spear of Mercy можно, при желании, выбросить, но комплект Armor of the Savior's Hide должен остаться с вами. Он понадобится на следующем, седьмом уровне. Впрочем, вовсе необязательно носить этот armor сейчас.

Серия вторая: исследовав местность вокруг точки прибытия, отправляйтесь на север, к закрытым воротам. Дабы войти внутрь, подойдите вплотную к воротам и активируйте Destruction-заклинание. В принципе, можно использовать снаряжение, помеченное как "of Glacial Hue".

Серия третья: внутри немало врагов — осторожно! Clannfears периодически будут переходить на вашу сторону. Деревянная платформа посередине поднимет вас к кнопкам. Они открывают восточные и западные ворота. Хотя заходить туда еще рано. Лучше подойдите к барабану к северу от вас и кликните на него. Он открывает северные ворота. Поговорив с Daedra, убейте тварь. Это даст вам Amulet of Entry. Подъемный мост опускается щелчком мыши на деревянном цилиндре слева.

Серия четвертая: в каждом углу открывшегося помещения находится по подъемнику. Нам нужен юго-западный. Поднявшись на третий этаж, побеседуйте с Imago Storm. Выбрать следует третий, наиболее вежливый ответ. Он даст вам возможность задать много вопросов, а затем заключить соглашение. Первый ключ найден — а вместе с ним обретены тайные имена Moath, Shardai и Лорда Dagon.

Серия пятая: возвращайтесь в "зеленую" комнату, а оттуда — в восточные ворота. В самой дальней восточной комнате вы найдете Xivilai Moath. Любезно заявив, что Faydra Shardai поделилась с вами его именем, получите второй ключ.

Серия шестая: за западными воротами находятся три телепортера. Искомая Faydra Shardai прячется за правым, самым северным телепортером. Не соглашаясь на уговоры, уничтожьте ее. Третий ключ отвоеван.

Серия седьмая: возвращаемся на место, где говорили с Imago Storm (третий этаж). Кликнув три раза на зеленый фонарь, активируем ключи. Дверь на седьмой уровень совсем рядом. Уровень пройден.

Уровень седьмой, заключительный

Серия первая: прочтите письмо, находящееся прямо перед вами. Там много полезных советов. Если у вас есть teleport-заклинание, закрепите "якорь" на этом месте. Вполне возможно, это может спасти вашу жизнь.

Серия вторая: найдите дерево с тремя камнями. Толкнув его, переходите на другую сторону. Убив Dark Seducer, обязательно возьмите Sword of the Moon Reaver. Это оружие, которое способно покончить с Dagon.

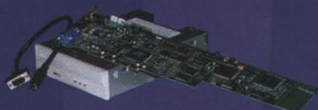
Серия третья: обнаружив ворота, откройте их паролем "**LEHMEKWEH**". Необходимо забраться на ящики около баллисты и лишь затем кликнуть на рычаг. Вас перенесет на другую сторону — снова используйте anchor в teleport-заклинании.

Серия четвертая: найдите призрака, который просил у вас Armor of the Savior Hide. На нем можно хорошо потренировать свои боевые умения. Плавно переходите на Daedra Lord'ов. У одного из них — Amulet of Entry. На вершине горы расположился домишко. Внутри телепортер, который переправит вас обратно, на ту сторону.

Серия пятая: перед входом в здание лучше "спасти" игру — внутри слишком много недругов. Зато на них можно найти еще два Амулета. Наверху вас ожидают целых четыре Daedra Lord'a. Аккуратно! После того как вы с ними расправились, обязательно сохраните игру. Пришло время надеть Armor of the Savior Hide и взять в руки Sword of the Moon Reaver. Теперь один раз (только один!) кликните на голубую сферу справа. Если над телепортером возник луч света, то он активирован. Осталось лишь войти в него и благополучно закончить The Elder Scrolls Legend: Battlespire.

И Г Р О В О Е   Ж Е Л Е З О

Diamond Maximum DVD 2000



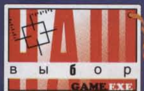
...устаревший привод DVD и неспособность читать диски PAL — слишком серьезные недостатки.

122

Creative PC-DVD Encore

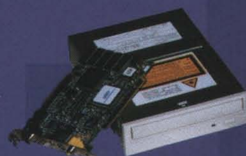


Имея самую низкую среди протестированных комплектов цену, PC-DVD Encore оснащен лучше конкурентов. Только с ним поставлялись диски DVD-ROM.



122

Toshiba SD-M1102 и Qi Cinemaster C



Самый загадочный из предоставленных на тестирование комплектов. К приводу DVD и плате декодера прилагаются три дискеты с драйверами. Это все. С комплектом не поставляется ни одного кабеля.



124

Николай Радовский

Непредвиденная смена времени года не совсем адекватно отразилась на здоровье бригадира сталепрокатного цеха. Тем не менее я побывал на российской презентации Diamond Monster 3D II. Суть большинства вопросов к представителям Diamond сводилась к следующим трем: когда? почем? и хватит ли всем? Первые поставки обещаны на конец марта — начало апреля. Упоминалась цифра в $260. Сразу на всех не хватит. Похоже, что Voodoo 2 от Creative попадет в московские магазины тоже не раньше апреля. Кроме того, Diamond обещал 12-мегабайтные Monster 3D II, но позже. А еще мне стало известно, что в ближайшее время должны сильно подешеветь Voodoo первого поколения. Цена будет выражаться двузначным числом условных единиц. Покупку 3D-железяки пока лучше отложить до апреля...



DVD: будущее сейчас

Железный отдел Game.EXE тестирует комплекты DVD

Николай Радовский

Еще совсем недавно объем обыкновенного CD-ROM в 650 мегабайт казался неисчерпаемым. Первые игры занимали лишь малую часть CD, а остальное пространство диска отдавалось под аудиотреки. Где те безоблачные времена? Сгинули. Навсегда. Ну и бог с ними...

Итак, что же это за зверь такой — DVD? Эту аббревиатуру можно расшифровывать как Digital Versatile Disc (универсальный цифровой диск), можно как Digital Video Disc (цифровой видеодиск), а можно не расшифровывать вовсе.

DVD — это следующее за CD поколение оптических носителей информации. На DVD, как и на CD, данные записаны на спиралевидной дорожке, состоящей из углублений и ровных участков. Плотность записи на диск удалось повысить за счет уменьшения длины волны считывающего лазера, позволившего уменьшить как размер углубления, так и расстояние между треками. Эти меры позволили увеличить емкость одностороннего диска до 4,7 гигабайт.



DVD-ROM, DVD-Video etc

В отличие от обыкновенных компакт-дисков, имеющих одну "рабочую" поверхность, на DVD информация может быть записана с двух сторон. Правда, дисководы, умеющие читать обе стороны диска, пока еще не выпускаются, поэтому двусторонние диски приходится переворачивать вручную. Кроме того, на одной стороне диска может быть расположено два слоя с данными, один из которых полупрозрачен.

На DVD, как и на CD, данные записаны на спиралевидной дорожке, состоящей из углублений и ровных участков.

Таким образом, стандарт DVD предусматривает четыре типа дисков: односторонние однослойные (объем 4,7 Гбайт), односторонние двухслойные (8,5 Гбайт), двусторонние однослойные (9,4 Гбайт) и двусторонние двухслойные (17 Гбайт!). Очевидно, что каждый дисковод DVD должен уметь считывать информацию со всех типов дисков.

DVD-ROM — это формат хранения компьютерных данных на дисках DVD. Диски DVD-ROM могут быть прочитаны только компьютерными приводами DVD. На сегодня существует два поколения дисководов DVD-ROM. Приводы первого поколения использовали для чтения дисков CD и DVD один лазер и не распознавали диски CD-R. Эти дисководы читали DVD с быстродействием 9-скоростного CD-ROM. В приводах второго поколения для чтения CD используется отдельный лазер, позволяющий считывать диски CD-R. Новые дисководы, как правило, обеспечивают удвоенную (по сравнению с приводами первого поколения) скорость чтения дисков DVD.

DVD-Video — это расширение стандарта DVD-ROM, позволяющее хранить видеоданные на дисках DVD. На одну сторону однослойного диска можно записать около 130 минут высококачественного видео с восьмиканальным звуком.

Для того чтобы поместить на диск более двух часов оцифрованного видеоизображения, информацию необходимо сжать. В DVD-Video для сжатия видеоданных применяется алгоритм MPEG-2. Он был разработан и стандартизирован комитетом Moving Pictures Experts Group (группа экспертов по кинематографии). Диски DVD-Video могут быть прочитаны как компьютерными приводами DVD, так и потребительскими DVD-видеоплейерами.

Несовместимость стандартов NTSC (стандарт телевидения в США) и PAL (европейский стандарт телевидения) не обошла стороной и DVD. Несмотря на то что видеоданные на диске хранятся в цифровой форме, для каждой из телевизионных систем используются разные форматы кадров. Фильмы в формате NTSC хранятся в разрешении 720x480 с частотой 30 кадров в секунду, а PAL — 720x576 с частотой 25 кадров в секунду.

Стандарт DVD-Video обеспечивает:

Хранение как широкоэкранных (16:9), так и стандартных версий (4:3) фильмов. Широкоэкранные фильмы могут быть проиграны на стандартных телевизорах или мониторах.

Хранение до восьми восьмиканальных аудиотреков. Таким образом, диск с фильмом может содержать до восьми аудиотреков на разных языках.

Хранение до 32 субтитров.

Хранение до девяти различных положений камер. Например, футбольный матч может быть снят с девяти различных позиций.

Хранение меню, обеспечивающих прямой доступ к фрагментам фильма.

Доступные сегодня диски DVD

Мы опросили нескольких московских поставщиков программного обеспечения и пришли к неутешительному выводу: в столице (!) DVD-ROM пока еще — экзотика. Ради чистоты эксперимента съездив на небезызвестную "Горбушку", мы убедились, что софта на DVD нет и там. Зато фильмы на DVD-Video были представлены достаточно широко. Подавляющее большинство этих дисков привезены из США. Поэтому они записаны в формате NTSC, имеют код 1-й зоны (хотя бывают и без зональной защиты) и не переведены на русский язык. Уровень цен: $30-40 за фильм.

Сейчас начинают появляться диски DVD-Video российского производства. На момент написания этих строк в продаже имелись аж три фильма. Все диски записаны в формате PAL и не имеют зональной защиты. Мы связались с фирмой "Тивионика" — производителем этих DVD-ROM — и выяснили, что в настоящее время к выпуску на DVD готовятся еще девять фильмов (как российских, так и зарубежных). Несмотря на то что в будущем планируется выпуск нескольких дисков с кодом 5-го региона, большинство отечественных DVD-Video не будут иметь зональной защиты. В планах компании также снижение цен на свою продукцию до $19-20 за диск.

Защита

Во время разработки стандарта DVD-Video киностудии настояли на включении в него систем защиты от несанкционированного копирования видеофильмов. Кроме этого, для того чтобы гарантировать дистрибьюторам эксклюзивные права проката фильмов в каждом из регионов, диск DVD-Video может содержать зональный код. Мир разделен на 6 зон: 1 — Северная Америка, 2 — Европа, Япония, Южная Африка, Средний Восток, 3 — Юго-Восточная Азия, 4 — Австралия, Новая Зеландия, Центральная и Южная Америки, 5 — республики бывшего СССР, Северная Африка (интересный сосед!), 6 — Китай.

1



1. Комплект Diamond Maximum DVD 2000.

Содержащий зональный код диск может быть проигран только на плейерах, купленных в соответствующем регионе (то есть имеющих соответствующий диску код зоны). Фактически, зональный код — это байт на диске, проверяемый DVD-декодером перед проигрыванием фильма. Все (как бытовые, так и компьютерные) устройства проигрывания дисков DVD-Video обязаны продаваться только с одним региональным кодом. Некоторые компьютерные комплекты DVD позволяют менять зональный код ограниченное число раз.

Кроме зональной защиты содержимое видеодиска DVD может быть зашифровано для предотвращения нелегального копирования (эта система защиты названа CSS). Перед чтением этих данных привод DVD и декодер должны обменяться ключами для того, чтобы дешифрация проводилась декодером только перед выводом изображения на экран.

Почему именно комплекты DVD?

На данный момент программные декодеры MPEG-2 недоступны. Поэтому для просмотра дисков DVD-Video на компьютере кроме привода DVD необходима плата декодирования видео (формат MPEG-2) и звука (формат AC-3). Две имеющихся у нас игры на DVD содержали видеозаставки в формате MPEG-2. Весьма вероятно, что и другие игры на DVD-ROM будут иметь клипы в MPEG-2. Поэтому плата декодера может понадобиться даже тем, кто не собирается смотреть диски DVD-Video.

Все три протестированных нами комплекта содержали DVD-приводы с интерфейсом IDE и платы декодеров. Установка дисководов не вызывает проблем. Достаточно, предварительно установив перемычки master/slave, подключить их к разъему контроллера IDE. Все протестированные нами приводы без проблем опознавались как стандартные ATAPI-приводы CD-ROM и не требовали установки дополнительных драйверов для Windows 95.

Как мы тестировали

Тесты проводились на системе Pentium II 233 с 64 мегабайтами 10-ns SDRAM, материнской платой ASUS P2L97, жестким диском WD AC34000L и монитором ViewSonic PT770.

Кроме зональной защиты содержимое видеодиска DVD может быть зашифровано для предотвращения нелегального копирования.

Скорость приводов оценивалась по результатам трех тестов:

1. Для выявления способности ди-

сковода оптимизировать обращения к диску и эффективности его работы с внутренним кэшем мы измеряли скорость чтения с DVD 3033 файлов, расположенных в 17 каталогах с суммарным объемом более 135 мегабайт.

2. Для определения скорости последовательного чтения данных мы измеряли скорость чтения 1,1-гигабайтного диска DVD. Причем один Гбайт на этом диске занимали всего десять файлов, а оставшееся пространство было разделено между 433 файлами.

3. Для измерения скорости работы DVD-приводов с дисками CD использовался тест CD-ROM Winmark 97. Результаты испытания 24-скоростного CD-ROM Panasonic CR-585-B приведены для сравнения.

Комплект Diamond Maximum DVD 2000

Цена: $385

Комплект состоит из DVD-дисковода Toshiba SD-M1002, платы декодера MPEG-2, комплекта кабелей и CD с программным обеспечением.

Для тестирования была предоставлена версия Maximum DVD 2000 для фирм-сборщиков компьютеров (так называемый Var Kit). Версия комплекта для конечных пользователей дополнительно содержит пять DVD-дисков с играми и видеоклипами.

Впечатляет длина декодера: это полноразмерный контроллер PCI. Многие владельцы систем с материнскими платами формата Baby AT попросту не смогут установить плату такого формата.

На декодере имеются: коннектор для подключения телевизора NTSC (разъем S-Video), цифровой аудиовыход стандарта SP/DIF (разъем RCA) и аналоговый стереовыход.

Нам так и не удалось заставить комплект от Diamond воспроизвести диск, записанный в формате PAL.

Метод подключения декодера к видеоплате знаком всем владельцам 3D-акселераторов на чипсете Voodoo Graphics. Монитор подключается к декодеру, соединяемому с SVGA-разъемом видеоадаптера "проходным" кабелем. Таким образом, плата MPEG-2 оказывается "между" видеоплатой и декодером. Как известно, акселераторы Voodoo Graphics могут работать только в полноэкранном режиме, не пропуская сигнал с видеоадаптера и самостоятельно генерируя всю картинку. Плата декодера умеет накладывать кадры на поступающее с видеоадаптера изображение, обеспечивая вывод видео не только на полный экран, но и в окне.



А вот входящий в комплект привод явно устарел. В наших тестах производительности он стабильно занимал последнее место. Как и все DVD-дисководы первого поколения, SD-M1002 не может читать диски, записанные на CD-рекордерах.

Однако самый неприятный сюрприз ожидал нас при попытке проиграть российский диск DVD-Video. Нам так и не удалось заставить комплект от Diamond воспроизвести диск, записанный в формате PAL.

Итог: устаревший привод DVD и неспособность читать диски PAL — слишком серьезные недостатки. Комплекты от Creative и Toshiba, как нам кажется, будут более удачными покупками.

Комплект Creative PC-DVD Encore

Цена: $350



В красивой цветной коробке находятся: привод DVD Creative DVD2240E, плата MPEG-2 декодера Dxr2, комплект кабелей, инсталляционные дискета и CD-ROM и два DVD с играми Wing Commander IV и Claw. DVD-версии игр отличаются от стандартных только видеозаставками в формате MPEG-2.

Декодер (в руководстве он проходит под именем Dxr2) подключается к видеоадаптеру так же, как декодер из комплекта Diamond. По непонятным причинам, разъемы для подключения монитора (VGA-Out) и "проходного" кабеля (VGA-In) идентичны. Поэтому при установке Dxr2 следует внимательно следить за правильностью подключения кабелей.

Dxr2 оснащен коннекторами (как композитным, так и S-Video) для подключения телевизора и цифровым аудиовыходом стандарта SP/DIF (разъем RCA). Декодер не имеет внешнего аналогового аудиовыхода и для передачи звука должен быть подключен к разъему CD-Audio звуковой карты.

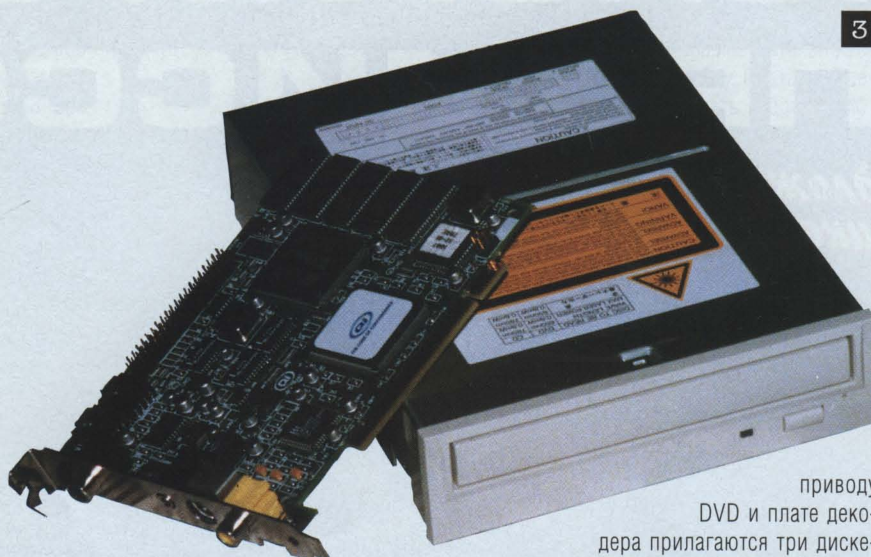
Имея самую низкую среди протестированных комплектов цену, PC-DVD Encore оснащен лучше конкурентов. Только с ним поставлялись диски DVD-ROM. Процесс установки подробно описан в руководстве пользователя.

Привод Creative DVD2240E быстрее всех справился с тестом на скорость чтения диска DVD, однако отстал от Toshiba SD-M1002 при чтении с DVD последовательности небольших файлов и серии тестов CD-ROM Winmark 97.

Зональная защита в комплекте Creative реализована следующим образом: код региона можно изменять, но не более пяти раз. Код хранится в перепрограммируемом ПЗУ платы Dxr2. Два других комплекта поставлялись с постоянно записанным в декодере кодом 1-го региона. Подход Creative, несомненно, предпочтительней.

Подключив к декодеру телевизор, мы с удивлением обнаружили, что фильмы на телеэкране выглядят значительно лучше, чем на мониторе. Телевизор демонстрировал качественное изображение с четкими границами объектов и почти полным отсутствием помех и артефактов. К сожалению, картинка на экране мони-

2. Комплект Creative PC-DVD Encore.



тора была не столь безупречна.

У нас возникла только одна претензия к этому комплекту — "проходной" кабель. Не беспокойтесь, его качество в порядке. Однако в системе с одновременно установленными акселератором Voodoo Graphics и комплектом Creative придется использовать два таких кабеля. Таким образом, на пути сигнала от видеоадаптера к монитору будет пять разъемов и три кабеля. Каждый из них вносит помехи в видеосигнал. Установив PC-DVD Encore и Monster 3D в тестовую систему, мы получили размазанное и нечеткое изображение даже при разрешении 1024x768 85 Гц.

После неудач с Diamond Stealth мы заменили его видеокартой ATI Xpert@Work (чипсет ATI Rage Pro). Все проблемы исчезли.

Итог: неплохой комплект без серьезных недостатков; прост в установке, не требователен к ресурсам. Если бы не лишний кабель...

Комплект Toshiba SD-M1102 и Qi Cinemaster C

Цена: $405



Самый загадочный из предоставленных на тестирование комплектов. К приводу DVD и плате декодера прилагаются три дискеты с драйверами. Это все. С комплектом не поставляется ни одного кабеля. Руководство пользователя заменил листок с техническими характеристиками декодера.

Справедливости ради отметим, что этот комплект наиболее прост в установке: достаточно подключить DVD-привод, установить декодер Cinemaster и соединить его с разъемом CD-Audio звуковой платы. Никаких "проходных" кабелей!

На плате присутствуют все необходимые коннекторы: композитный и S-Video-разъемы для подключения телевизора, а также аналоговый и цифровой аудиовыходы.

Плата Cinemaster взаимодействует с видеоадаптером иначе, чем декодеры из комплектов Diamond и Creative. Кадры фильмов передаются в видеобуфер через шину PCI. Аналогичным образом с видеоплатой работают 3D-акселераторы на чипсете PowerVR PCX2. Достоинство этого метода — отсутствие лишних кабелей на пути видеосигнала. Недостаток — дополнительная загрузка шины PCI, негативно сказавшаяся на минимальных требованиях к системе (Pentium 133 вместо Pentium 100). Для масштабирования и передачи изображения от декодера к видеоадаптеру используется интерфейс DirectDraw (один из компонентов DirectX). Поэтому перед инсталляцией драйверов Cinemaster необходимо установить DirectX 5.0.

У этого декодера есть один, но очень серьезный недостаток: он очень требователен к видеоадаптеру и его драйверам. Сначала мы тестировали Cinemaster совместно с видеокартой Diamond Stealth 3D 3240. Хотя в руководстве (нам пришлось скачать его из Интернета) к декодеру сказано о совместимости Cinemaster с чипсетом S3 Virge VX, во время тестирования мы столкнулись с рядом проблем. Декодер отказывался работать в разрешении 800x600 (только 1024x768 и более). Не работала функция устранения чересстрочной развертки (deinterlace), поэтому быстро изменяющиеся части кадра распадались на четные и нечетные строки. На полноэкранном изображении были видны маленькие квадраты — результат некачественного масштабирования.

После неудач с Diamond Stealth мы заменили его видеокартой ATI Xpert@Work (чипсет ATI Rage Pro). Все проблемы исчезли. Дело в том, что в Rage Pro аппаратно реализованы алгоритмы масштабирования видео.

Интересно, что в свое время компания ATI даже обещала выпустить программный плейер MPEG-2 для чипсета Rage Pro. Обещания, похоже, так и остались на бумаге.

Пара Cinemaster + Xpert@Work обеспечивала на мониторе несколько лучшее качество видео, чем декодеры Diamond и Creative. Подключив к Cinemaster телевизор, мы повторно убедились, что фильмы DVD-Video на телеэкране выглядят значительно лучше, чем на экране монитора.

Итог: качественный, хотя слегка недооснащенный комплект; несомненно, удачное приобретение для владельцев видеоплат ATI или для тех, кто хочет смотреть видео на экране телевизора.

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят фирмы, предоставившие для тестирования комплекты DVD:

"Техника-Сервис"	202-3545
"Техмаркет"	214-2121
Compulink	935-8891

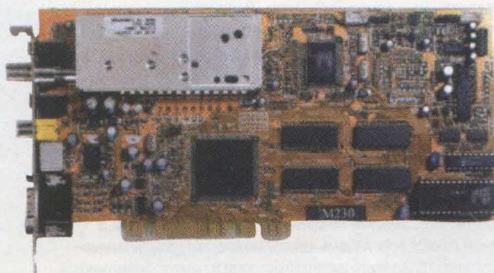
Отдельная благодарность производилю DVD-дисков в России компании

"Тивионика"	366-8341

Тесты / Приводы	Toshiba SD-M1002	Creative DVD2240E	Toshiba SD-M1102	Panasonic CR-585-B
Скорость чтения группы небольших файлов с DVD (Кбайт/с)	1144	1262	1379	N/A
Скорость последовательного чтения DVD (Кбайт/с)	1373	2154	1733	N/A
CD-ROM Winmark 97	854	1060	1260	1420

3. Комплект Toshiba SD-M1102 и Qi Cinemaster C.

Плата Capture TV M230



Компьютерная плата Capture TV M230 фирмы Tekram на основе графического процессора Ati 264VT 64-bit 135MHz RAMDAC превращает ваш компьютер в полноценный телевизор со встроенным TV-тюнером, декодером MPEG-1, видеовходом для внешних источников (S-VHS, Composite Video (NTSC, PAL и SECAM, 30 кадров/с) и стереовыходом для звука. Capture TV M230 работает в стандартах NTSC/PAL/SECAMCable TV с их автоматическим определением и настройкой.

Плата может дополнительно комплектоваться пультом дистанционного управления (управление громкостью, параметрами изображения и т.п.), модулями телетекста и вывода титров (NTSC). Capture TV M230 автоматически сканирует TV-каналы с занесением в память, обладает возможностью захвата кадров и видео с записью на жесткий диск компьютера, имеет объем видеопамяти 2 Mb EDO DRAM, максимальная частота развертки 120MHz, поддерживает разрешение до 1024x768 с количеством цветов до 16,7 млн.

Cat Software Ltd. Москва, шоссе Энтузиастов, 23. Тел./факс: (095) 232-3775, 273-8679, 273-8651, 273-3396, 273-2291, e-mail: catsoft@orc.ru, www.orc.ru/~catsoft

Лучшие колонки для вашего компьютера!



"Тестируя колонки Jazz Hipster, мы еще раз убедились, что они не зря получили "Наш выбор" в прошлом году, хотя в нынешнем прослушивании у них были весьма достойные соперники.
Основные добродетели колонок J-707 связаны с их геометрическими параметрами и материалом, из которого они изготовлены. Большой деревянный корпус — это то, чего так не хватает большинству мультимедийных колонок.
Очень мягкое и приятное звучание этих колонок единодушно было признано лучшим. Тот случай, когда радует все — и басы, и средние частоты, и очень "прозрачные" высокие. Колонки отлично сбалансированы!" ***(Game.EXE #8'97)***

Розничные продажи в Москве:
Концерн "Белый Ветер — ДВМ", тел.: (095) 928-73-92, 928-73-94
"Русский Стиль Программы", тел.: (095) 215-57-01, 215-10-57
"Стилан-Электроникс", тел.: (095) 242-19-58
"Синтез", тел.: (095) 362-90-83, 362-66-91

Мы продаем только то, что купили бы сами!

Оптовые продажи: "Теле-Сервис МС". Тел.: (095) 482-1132, 482-5410, www.tele-service.ru

Видеокарты
Платы нелинейного видеомонтажа
3D-ускорители

Мощные видеокарты Matrox
Mystique 4 Mb SGRAM 1600x1200, RAMDAC 220 Mhz $132
Millenium-II 4/8 Mb WRAM, 1920x1200, RAMDAC 250 Mhz $192

Высокопроизводительные ATI
PRO Turbo 2/4 Mb Rage II + DVD $55/ $84
Xpert Work 4 SGRAM, Play Rage PRO + DVD, TV-Out $133/ $154
Xpert GT PRO Video In-Out, Pal, видеоконференция $168

Платы нелинейного видеомонтажа
Miro Video DRX, DC20+, DC30+ $283/ $660/ $907

Идеальный 3D-ускоритель для ваших игр
Diamond Monster 3DFX, 800x600, Z-буфер $167

Компания "ТРАНК-М". Тел.: (095) 238-0631, 238-6120, 238-9388



Периферийные компьютерные кабели серии Defender PRO

Принтерные кабели
Эта группа кабелей служит для подключения принтера к параллельному порту компьютера. Длины выпускающихся принтерных кабелей: 1,8; 4,5 и 5,0 м. Отличительной особенностью длинных кабелей является применение "витой пары" для уменьшения помех и наводок, приводящих к сбоям при печати. Принтерные кабели Defender PRO имеют 26-проводное соединение, что позволяет использовать их с ЛЮБЫМИ типами принтеров (от матричных до лазерных) и исключить трудности, возникающие, к примеру, при использовании дешевых 18-проводных кабелей.

Видеокабели
Видеокабели Defender Hi Resolution позволяют решать различные задачи по соединению мониторов с системными блоками компьютеров, переключателями сигналов и другими устройствами. Основным отличием кабелей этой серии является применение трех коаксиальных кабелей для передачи видеосигнала, что позволяет минимизировать "затяжки" и размытость изображения. Эти кабели дают ВИДИМОЕ улучшение изображения по сравнению с кабелями, которые используют для передачи видеосигналов проводники. В данной группе есть кабели, позволяющие заменить штатные кабели мониторов, удлинители SVGA и кабель SVGA-RGB, который позволяет максимально задействовать возможности современных видеокарт при подключении к мониторам с диагональю от 17 дюймов.

Кабели для подключения модемов, других периферийных устройств и обмена информацией
Эти кабели делятся на две группы: с распайкой 1:1 и перекрестной распайкой. Кабели первой группы применяются для удлинения уже существующих кабелей и подключения внешних устройств (прежде всего модемов). Кабели с перекрестной распайкой (или нуль-модемные) служат для обмена информацией между двумя компьютерами.

Фирма "ТОР". Москва, проспект Вернадского, 37. Тел./факс: (095) 131-5110, www.defender.ru



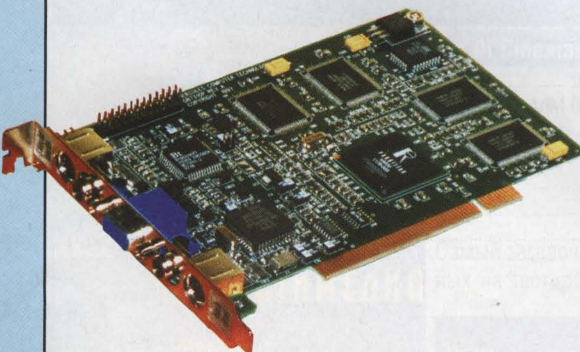
Акустические компьютерные системы Defender

Акустические компьютерные системы Defender это:
— современный дизайн
— диапазон мощности от 50 до 300 Вт
— магнитная экранировка корпуса
— улучшенное воспроизведение низких частот за счет фазоинвертора
— русский текст на коробке-упаковке
— гарантийное обслуживание в течение 6 месяцев
— описание (инструкция) на русском языке

Модели:
Defender SPK202, SPK316, SPKA16, SPKA1A, SPKA1S (Surround Sound), SPKA06, SPKA0A, SPKA0S (Surround Sound), SPK41Q.

Комплект с сабвуфером SPK41Q
Комплект является обладателем двух призов журнала Game.EXE — "Наш выбор'97" и "Лучшая покупка'97":
"Комплект состоит из активного сабвуфера и двух пассивных сателлитов. Хорошо воспроизводит басы, средние и высокие частоты. Басы качественные и чистые, комплект на удивление хорошо сбалансирован." ***(Game.EXE #8'97)***

Фирма "ТОР". Москва, проспект Вернадского, 37. Тел./факс: (095) 131-5110, www.defender.ru



Видеокарта Hercules Dynamite 3D/GL

Hercules Dynamite 3D/GL — исключительно мощный 3D-ускоритель, предназначенный для профессиональных графических станций, 3D-бизнес-машин и, конечно же, домашних ПК.
Видеокарта ускоряет любые 3D-приложения с высокой эффективностью — от AutoCAD и VRML до профессиональной 3D-анимации, подобной 3D Studio, также удовлетворяет требованиям Direct3D.
На Hercules Dynamite 3D/GL интегрирован новый высокоэффективный контроллер Permedia 2. Вот несколько его отличительных особенностей:
поддержка как шины PCI, так и AGP • поддержка самого быстрого режима работы AGP — 2X Execute Mode • встроенный препроцессор обработки треугольников (Setup Engine) • наличие геометрического процессора, производительностью 100 MFLOPS, выполненного по технологии Glint Delta • повышенная частота встроенного цифро-аналогового преобразователя (RAM DAC) • возможность разгона RAM DAC до 250 МГц, что обеспечивает максимальное разрешение 1600x1200/90 Hz, поддерживает мониторы с частотой от 31.5 KHz до 115 kHz (частота обновления экрана от 56 Hz до 200 Hz) • увеличенный объем памяти • 8 Мбайт видеопамяти • реализация большинства трехмерных функций на аппаратном уровне • несмотря на то что у Permedia 2 недостаточно хорошо реализована функция смешивания (alpha-blending), все остальные функции реализованы на довольно высоком уровне, в том числе: билинейная и трилинейная фильтрации, сглаживание, затенение, эффект тумана, эффект бликов • отличная работа под приложениями, использующими OpenGL.

Permedia 2 представляет собой одно из лучших решений, совмещая высокопроизводительную 3D-графику для работы в OpenGL и Direct3D и быструю 2D-графику.

Компьютерный дом "Солярис". Тел.: (095) 230-6057

Эксклюзивный распространитель журнала «Game. exe»
ЗАО «Компьютерная пресса»

E-mail: kpressa@computerra.ru

Фирмы, в которых вы можете приобрести наш журнал:

МОСКВА

Оптово-розничная продажа — фирма «ЛОГОС-М»
Торговые точки фирмы «Глобус» в метрополитене
Киоски агентства «Метропресс»
Киоски «Роспечать»
Киоски фирмы «Центр Прессы»
М-н «Библио-Глобус», ул. Мясницкая, д. 6, www.biblio-globus.ru.
Торговые точки в супермаркетах и мелкооптовая торговля — фирма «МААРТ»
Торговые точки фирмы «Метрополитеновец» в метрополитене
Торговые точки фирмы «Сегодня Пресс»
Оптовая продажа — фирма «Роспресс»
Оптовая продажа — фирма «Возрождение»,
Оптовая продажа — фирма «Спрос-КонфОП»
Компьютерные салоны фирмы «КомпьюЛинк»

РОССИЯ

ООО «Пресса»
г.Архангельск, т./ф. (8182) 23-92-03

ИЧП «Эрго»
Астрахань, т./ф. (8512) 24-6345

ТОО НПП «Алтай-Компьютер-Сервис»
г.Барнаул, т./ф. (3852) 24-3531

Компания «Ралма»
г.Владивосток (4232) 46-25-86

ЗАО «КП-Владимир»
г.Владимир, т. (0922) 22-25-38

ООО «КК КРИСТА»
г.Волгоград, т./ф. (8442) 34-2463

ООО «БИТ»
г.Воронеж, т. (0732) 71-19-12

СКБ «Контур» 620017
Екатеринбург, т. (3432) 51-1893

ТОО «Агентство Газеты в Розницу»
г. Екатеринбург, т. (3432) 53-84-34

ООО «Сегодня-Пресс-Байкал»
г.Иркутск, т. (3952) 28-1952

НИО «САН»
г.Казань, т. (8432) 75-5615, ф. (8432) 75-3979

Производственное объединение «Прогресс»
г.Казань, т. (8432) 38-7175

ОРТ-Трейд
г. Кемерово, т. (3842) 21-34-11

ТОО «Ласка Лтд»
Подписка и доставка курьером в Красноярске, т. (3912) 27-2324

ООО «Софтинком»
г.Магнитогорск, т. (3511) 32-5491, ф. (3511) 32-3883

АОЗТ «Урал-Лабтам»
г.Миасс, т. (35135) 3-2734

АКП «Арктика»
г.Мурманск, т. (8152) 47-39-98

ООО «Фрам»
г.Новосибирск, т./ф. (3832) 21-29-47

ОАО »НЭТА»
г.Новосибирск т.(3832) 46-05-05

ТОО «КАТЕК»
г. Обнинск, т. (08439) 673-78, 609-17

ОООО «Домашний компьютер»
г.Омск, т. (3812) 65-77-27

ООО «Компьютерный учебно-демонстрационный центр»
г.Омск, т. (3812) 54-79-36

ООО «Домино»
г.Пермь, (3422) 64-79-04

НПП «Технолинк»
г.Пенза, т./ф. (8412) 55-9813

Фирма «Материк»
г.Петропавловск-Камчатский, т. (4152) 11-00-35

«РИС-Р»
г.Ростов-на-Дону, т. (8632) 28-0985, ф. (8632) 28-5044

ЗАО «КП-Ростов»
г.Ростов-на-Дону т. (8632) 32-43-51

ООО «Метропресс»
г.С.-Петербург, т. (812) 316-5849

ЗАО Издательский дом «Наш мир»
г. Смоленск, т./ф. (08122) 2-05-56, т. (08122) 3-4720

ИРА «КП-Ключ»
г.Ставрополь, т. (8652) 32-71-27

ООО Компания «Технотрейд»
г.Сургут (3462) 22-59-47

ООО «Оргтехника»
г.Сургут (3462) 22-50-44

ЗАО «Компания Компьютер-Сервис»
г.Тюмень, т./ф. (3452) 36-7784

ИЧП «Все для Вас»
г.Тюмень, т. (3452) 33-6182

ООО ТД «Мозаика»
г.Ульяновск (8422) 31-46-59

ООО ПКФ «Клио»
г. Челябинск, т./ф. (3512) 65-2029

«Софт-Эйс»
г.Чебоксары, т. (8352) 22-60-22

«Эльф Софт Технологии»
г.Якутск, т. (4112) 44-61-76

БЕЛАРУСЬ

ЗАО «Бел.КП-Пресс»
г.Минск, т. (0172) 31-24-78

ИК ООО «РЭМ-инфо»
г. Минск, т. (0172) 70-4170

«Союзпечать»: гг. Брест, Витебск, Гомель, Гродно, Могилев

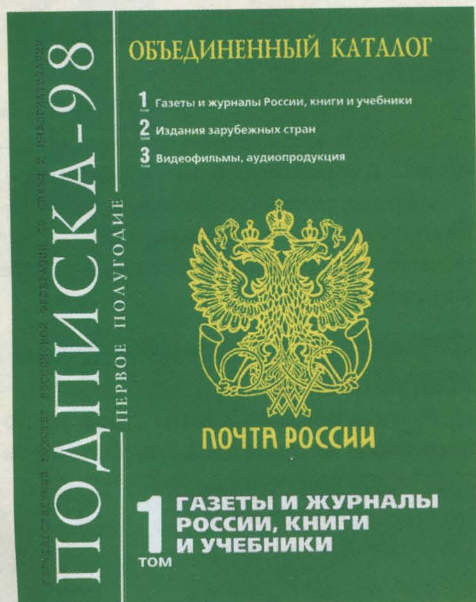
УКРАИНА

«Киевская Служба Подписки»
Киев. Подписка и доставка курьером по Украине. Подписной каталог бесплатно, т. (044) 245-2696, ф. (044) 212-0846

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВЫЕ И МЕЛКООПТОВЫЕ ФИРМЫ, ЗАНИМАЮЩИЕСЯ РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ, А ТАКЖЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ФИРМЫ, ИМЕЮЩИЕ РОЗНИЧНЫЕ САЛОНЫ И ТОРГОВЫЕ ЗАЛЫ

Подписаться на журнал «Game.EXE» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98». Стоимость подписки на один месяц - 12 рублей (без учета услуг местного отделения связи).

Подписной индекс — 41825



Подписной индекс 41825 по Объединенному каталогу "Подписка -98"

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на журнал 41825

GAME.EXE | количество комплектов

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

Доставочная карточка

ПВ | место | литер — на журнал 41825

GAME.EXE

стоимость	подписки	______ руб.	кол-во комплектов
	переадресовки	______ руб.	

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

Cover Story

It is Spring out there (at least we believe so getting back home through the heaps of snow) and the eye-catching snowdrop of March is a home grown most wanted one – say Welcome to **Allods: The Seal of Mystery**! Moscow-based Nival Entertainment has finished its grandiose 3D real-time epic that is now defined as "an RPG with strategy elements" (remember: a year ago it was vice versa). Buka and 1C will publish Allods in Russia, and we have a strong hope it will find a worthy publisher in the West. The game offers lots of interesting tactical and strategic solutions allowing you to accomplish missions in multiple ways. Despite its complexity (hundreds of thousands game pieces!) the game is well-balanced and has a superb AI. The adventure element is also present and only adds fun to the game. We are proud that such world-class games are made round the corner. Meet the development team in person in the extensive interviews the masterminds of Allods gave to us. Their sure super hit currently supports multiplayer mode (including co-op) over modem or LAN, two months from now an Allods Online server will be launched (the first of a kind in Russia) that will go far beyond UO capabilities. Gaming students of Russian – it's your chance to master the language over the Internet and enjoy a great gameplay at the same time. Our Choice!

Strategy

This month we start our Warhammer for Dummies feature series. We decided to get to the roots of modern strategy games and wargames based on the original **Warhammer** table-top game. Learn the full story first-hand from **Rick Priestley**, one of the founding fathers of Games Workshop and principal author of Warhammer. He is the right person to introduce this most beautiful "tin soldiers for adults game" to the Russian gaming community. We also interviewed **Jon Gillard** of Games Workshop, who explains the mechanism of transporting the table-top to PC.

Warhammer: Dark Omen, by Mindscape/Electronic Arts, is a game to die for. If, of course, you love wargames and have got a bunch of fast hardware (all the others will continue to drag the life and feel their mouth water). The best implementation of the classic table-top game we've seen so far. Our Choice!

Action

Our thorough examination of the beta version of **Unreal**, by Epic Megagames, now places this once most wanted game in the line of more than average 3D first person shooters. All its gimmicks are quite recognizable if you are familiar with Q2, Turok or Hexen 2. The aura has gone. What the game promised three years ago as a striking novelty has now become industry standard. The design, however, is brilliant and original and we liked it.

Spec Ops: US ARMY Rangers, by Zombie, is quite a treat. A well implemented 3D commando sim, particularly in regard to 3D, the detailed realism of weaponry and combat situations as well as the detailed features of US Army rangers. Too pity, the Russians in the demo mission don't seem to be that advanced. That's the way America still sees her enemies. Get real! Need a hint – give us a call! Waiting impatiently.

Incoming, by Rage Software, is a triumph of color and light. All possible multiplayer and network capabilities, excellent design and pure action – what else one would expect from a game to become a sure hit? Only a couple months away.

Adventure

Tex Murphy: Overseer, by Access: do we really need to upgrade to DVD only to see Tex as a man tired of life and his duties? The technology reveals it with every possible video detail at the expense of gameplay. We wish we had DVD when Tex was younger and there were much prettier women around him. Let's hope that in the next part (which is already in production) we'll see the Tex we got so used to.

Simulators

Babylon 5, by Sierra Online: the name is too familiar to those Russians who regularly watch TV. Now they can dream of playing it on their PCs. Sierra is preparing a sci-fi sim and has already published a 2CD Official Guide to B5. Having learnt about it we immediately contacted the #1 Babylonian on this planet, **J. Michael Straczynski**, and he kindly shared his views on the latest Babylonian developments. He also defined the essence of Russian culture as a combination of humor, cynicism and fatalism.

Mindgames

We opened a new department to review the ever popular ..s. Sorry, ..is. Sorry, ..ris. Sorry, ..tris. Well, you guessed it, didn't you? Yes, about Him, The Great. And not only. It is all about mind (and sometimes mindless) games.

Swing, by Software 2000/Doka, a great German quality puzzle game that has been around for some time and is now available in Russian. Balance pretty little colored ones on industrial looking scales and try to get the best score using 28 extras and countless color and weight combinations of balls.

Netris Kombat, by Oceanus Entertainment: discover the recipe of a fantastic end-of-the-century cocktail! Mix deathmatch with Tetris, stir the ingredients and get a thrilling killer drink. Our Choice!

Every rule has exceptions. Welcome to a completely mindless game: **Microshaft Winblows 98**, by Parroty Intercative. A new operating system for your computer, a Billogotchi in the winblowing environment. Tons of humor with so familiar shortcomings in implementation. Another way to tell Bill he should get a life!

Hardware

This month we tested DVD-ROM sets. **Creative PC-DVD Encore** received Our Choice! Special Prize goes to **Toshiba SD-M1102** with **Qi Cinemaster C**.

ДИАЛ® электроникс

Компьютерная ДИАЛектика

КОМПЬЮТЕРЫ

R-Style Proxima, KLONDIKE, Эксимер, Formoza, Acer.

КОМПЬЮТЕРЫ NOTEBOOK

Fujitsu.

МОНИТОРЫ

Sony, ViewSonic, Hitachi, Panasonic, LG.

ПРИНТЕРЫ

Canon, Hewlett Packard, Lexmark, Citizen.

СКАНЕРЫ

Hewlett Packard, Mustek, NeuHaus, Artec.

КОПИРЫ

Canon, Rank Xerox.

МОДЕМЫ

US Robotics

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

для IBM PC и SONY PlayStation.

МУЛЬТИМЕДИА

NMG, ComInfo, Дока, Nikita.

ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

Creative, Diamond, Yamaha.

ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ

Microsoft, 1C, Symantec.

Продажа компьютерной техники : 917-0022

МАГАЗИНЫ РАБОТАЮТ БЕЗ ВЫХОДНЫХ с 9 до 21 (воскресенье с 10 до 19).
Магазины на ул. Садовая-Каретная, на ул. Новослободская с 9 до 20.

- м. "Юго-Западная", Олимпийская деревня, 4
- м. "Новослободская", ул. Новослободская, 14/19
- м. "Комсомольская", ул. Краснопрудная, 12, стр. 1
- м. "Кунцевская", ул. Молдавская, 4
- м. "Университет", ул. Строителей, 11, корп. 1
- м. "Маяковская", ул. Садовая Каретная, 20

Бесплатная доставка крупногабаритной компьютерной техники.
Вся продукция сертифицирована.
ЕДИНАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ СЛУЖБА: 916-0010

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мульти обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



® 1998 1С • © 1998 Buka Entertainment • © 1998 Nival Entertainment

Игра «*Аллоды: Печать тайны*» совмещает в себе лучшие качества двух популярных жанров - Ролевой игры и Стратегии реального времени.

Аллоды - изолированые участки мира, в каждом из которых возможны неожиданные встречи и странные обитатели. Один из аллодов отмечен печатью тайны: никто из тех, кто попадал туда, еще не вернулся назад. Что происходит на этом аллоде, кто стоит за происходящим?

Эту тайну предстоит разгадать вам!

Сюжет игры захватит вас с самого начала. Сила и хитрость, ненависть и дружба, благородство и предательство - все встретится на пути героя, решившегося на борьбу со злом.

- Оригинальный сценарий
- Графика высокого разрешения в 65536 цветах
- Трехмерный ландшафт с освещением в реальном времени
- Более 300 видов оружия и доспехов
- Детальная физическая модель
- Великолепный искусственный интеллект
- Уникальная Магия
- 15 потрясающих анимационных роликов
- Более 25 сюжетных миссий
- Более 50 типов тварей и чудовищ



Самые популярные программы для домашних компьютеро В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Мясницкая, 17 (м. «Лубянка»)
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
Ленинский пр-т., 99, маг. «Электроника» (м. «Проспект Вернадского»)
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ВВЦ, пав. «Металлургия», маг. «МИКС» (м. "ВДНХ")
ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)
Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
Ломоносовский пр-т, 23, маг. «Кнакер» (м. «Университет»)
ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)
ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1
ул. Покровка, 28, маг. «Оргтехника» (м. «Чистые Пруды»)
пл. Тверской заставы, 3 (м. «Белорусская»)
ул. Руставели, 1 (м. «Дмитровская»)
Можайский вал, 8, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)
ул. Профсоюзная, 1, маг. «Третья планета» (м. «Академическая»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокузнецкая»)
ул. Архитектора Власова, 3/1, маг. «Премьер» (м. «Профсоюзная»)
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)
Ленинский пр-т, 38, ТИД «Русская редакция» (м. «Академическая»)
ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокузнецкая»)
Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)

Магазины компании «СВ»
ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»)
ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»)
ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»)
пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»)
ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»)

Магазины фирмы «Партия»
«Виртуальный мир», Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»)
«Электронный мир», Ленинский пр-т, 70/11 (м. «Университет»)
«Машина Времени», ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»)
ул. Б. Полянка, 3/9 (м. «Полянка»)

Магазины «М.видео»
ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»)
ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»)
Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»)
Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»)

Магазины «Техмаркет»
ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»)
ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»)
ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»)

Магазины «МИР»
Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»)
ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»)
Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»)
Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»)
Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»)
ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»)

Магазины «Электрический мир»
ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»)
ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»)
ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»)
ул. Жулебенский б-р, 9 (м. «Выхино»)
ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»)
Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»)
Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»)

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3

Владимир
ул. Московская, 11

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет»

Зеленоград
Пл. Юности, 2, маг. «Ascent Multimedia»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. Коммунаров, 353 А

Иркутск
ул. Лермонтова, 130
ул. Декабрьских событий, 49

Казань
пр. Ямашева, 36

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Кишинев
ул. Тимиш, 8

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15, салон «SKY SYSTEMS»
ул. Кульман, 1, маг. «Импульс»

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Муром
ул. Куликова, 3

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Новгород
ул. Комсомольская, 10
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Новоуральск-1
ул. Первомайская, 15А-18

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
Холмогорская, 25

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 20

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Борчанинова, 15

Пятигорск
ул. Московская, 84
ул. Бульварная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
ул. Большая Зеленина, 16, маг. «RAMEC»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 16, маг. «Hi-Life Computers»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141

Саратов
3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон» «ТЦ Поволжье»

Сергиев Посад
Новоугличское ш., 50

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тутаев
ул. Моторостроителей, 63

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Челябинск
ул. Воровского, 36, компьютерный салон «BEST»

Чита
ул. Амурская, 91

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56